MARZO 1991
L. 6.500

WILLIAM GIBSON: INEDITO E INTERVISTA

NOVA EXPRESS

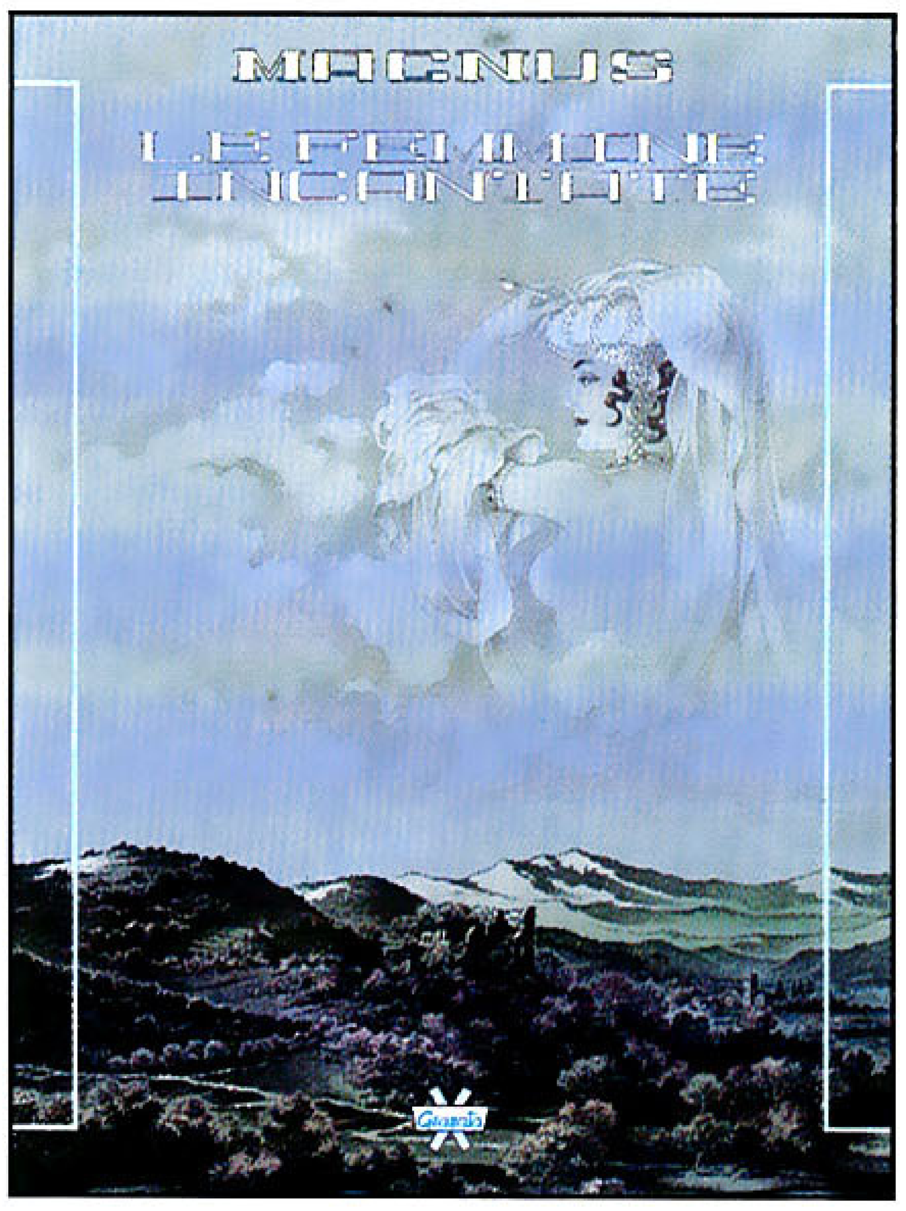
FANTASIE ADULTE

BALDAZZINI-BEB DEUM-GIBBONS-MILLER-SAUDELLI

ICEBERG

MAGNUS

LE FEMMINE INCANTATE



L'opera più ambiziosa di Magnus in una edizione a tiratura limitata e in grande formato che valorizza la minuziosa eleganza del disegno del maestro bolognese.

Formato cm. 30x40
Cartonato
64 pagine
Lire 50.000

Granata

Questo spazio era originariamente riservato ad alcune righe che spiegassero cosa sarà la nostra rivista. Ve lo diremo un'altra volta, oppure lo capirete da soli. Ora è molto più pressante manifestare lo sdegno che ha colto tutti noi la notte fra il 16 e il 17 gennaio.

QUATTRO QUARTINE PER L'AVVERSARIO
(da KHAYYAM, il Persiano)

Del nostro andare e venire che utile viene nel Cosmo?
Dell'ordito delle nostre Speranze, Chi mai, protegge la Trama?
Tante membre gentili di belle fanciulle nel mondo
son bruciate e fatte di cenere. Ma dove, Dove, il Profumo?

Lévati dunque, cuor mio, e intona gli accordi dell'arpa!
E vino beviamo, e sull'Infamia spezziamo la Fama!
Vendiamo il Rosario per una tazza di Vino!
E questa vita di Fama e di Infamia infrangiamo per terra!

Quella polvere nera che schiaccia col piede ogni rozzo ignorante
è palma di mano vezzosa è sorriso d'amica...
Ogni antico mattone, silente, su torre d'Alto palazzo
il naso fu di un Visir, di un Califfo la testa superba!

......

Però tu, sta' felice, perché sorgerà di nuovo la Luna della Festa
e ogni notizia sarà buona e fonte di gioia!
... Magra, pallida e curva, stanotte si è fatta la luna,
e certo di tutto questo dolore sembra languire e svenire...

Numero 1 Marzo 1991

NOVA EXPRESS

Direttore
Luigi Bernardi
Art Director
Roberto Ghiddi

Redattore Capo
Enrico Fornaroli
Segretaria di redazione
Nives Aiuola

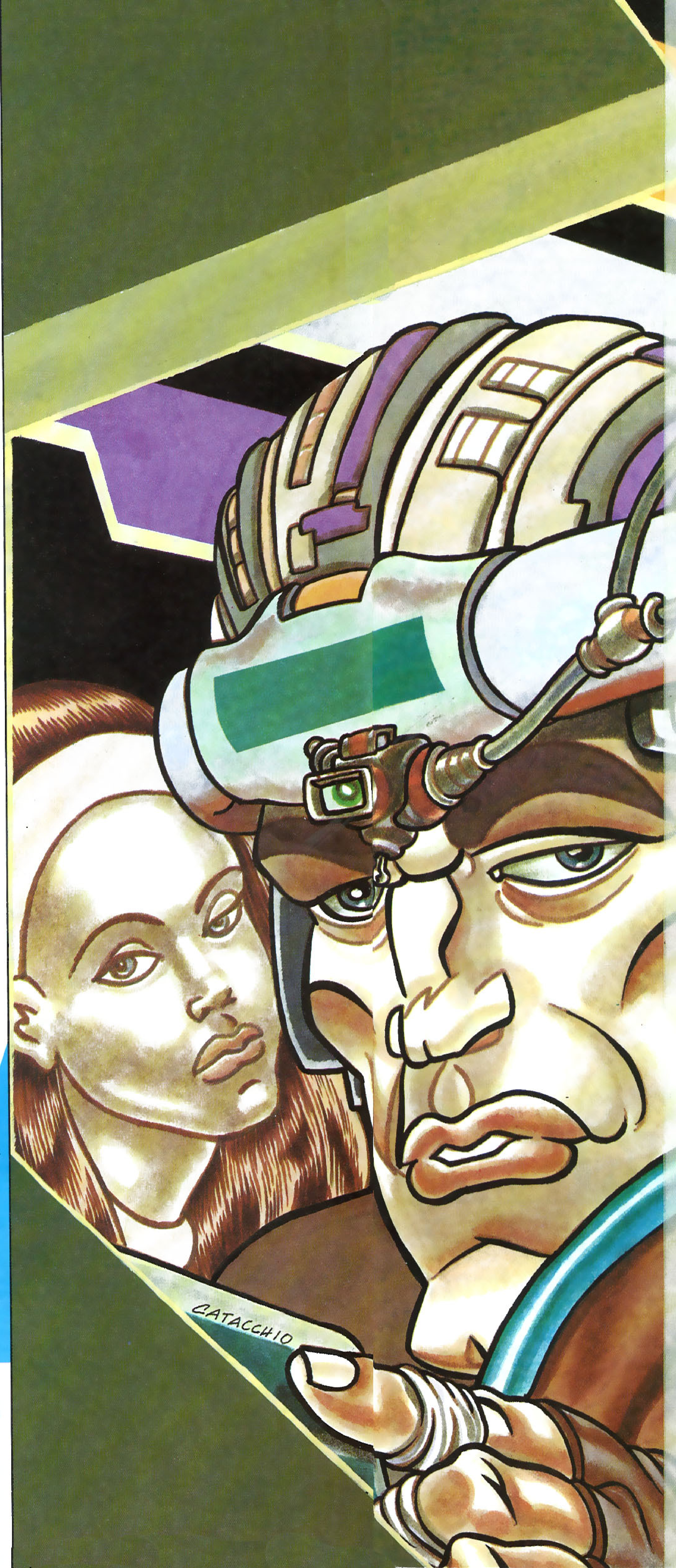
Testi redazionali: Federico A. Amico, Guido Baldassarri, Daniele Barbieri, Massimiliano Brighel, Giancarlo Carlotti, Stefano Di Marino, Alessandro Di Virgilio, Ferruccio Giromini, Paul Gravett, Silvano Mezzavilla, Luca Oleastri, Luca Scatasta, Rosario Spanò e Andrea Vignali. Hanno collaborato : Andrea Accardi, Onofrio Catacchio, Decoder, Luca Patini, Barbara Rossi e Federico Zanettin. Grazie a: William Burroughs, Jacques Collin, William Gibson, Dough Headline, Bill Marks, Pat Mills, Grant Morrison, Gian Franco Orsi, Roberto Raviola e Marzio Tosello.

NOVA EXPRESS, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5942 del 29/1/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Pizzorni, via Castelleone, 152, Cremona. Fotolito: Saetti, via Mattei, 88, Bologna. Distribuzione: Messaggerie Periodici, aderente A.D.N., viale Famagosta, 75, Milano, tel. 02/8467545. Sped. abb. postale, gruppo III/70%.

GRANATA PRESS srl, via Marconi, 3 - 40122 Bologna. Tel. 051/237737. Fax 051/226895.

SOMMARIO

07 Miller & Gibbons — **GIVE ME LIBERTY**
33 Voci — **WILLIAM GIBSON**
38 Dionnet & Beb Deum — **REGIONE STRANIERA**
56 Sguardi — **REALTA' VIRTUALI**
60 Theureau & Galliano — **IL SALTO DELL'ANGELO**
65 Dossier — **STORIE CHE SCOTTANO**
72 Canossa & Baldazzini — **31/12/1999**
80 DATA
83 Saudelli — **DOVE VAI, CAMPIONE?**
99 Chaykin — **BLACK KISS**
109 MAGMA



OMBRE

LA CARNE, LA MORTE E....

Solo qualche anno fa gli eroi andavano in giro per il mondo alla ricerca di tesori, si permettevano le sbruffonate tipiche del gentleman, trovavano l'eterna giovinezza nei ruderi di antiche fortezze o in lussuose dimore ignorate dal tempo. Solo qualche anno fa gli eroi erano buoni, combattevano per le giuste cause, imprecavano contro la sfortuna, incontravano donne di sogno che sembravano aver fatto null'altro nella vita se non attenderli. Solo qualche anno fa il racconto di avventure perpetuava la leggenda che la vita fosse una fiaba infinita dove le cose davvero sgradevoli capitavano solo agli altri.

Oggi è diverso, maledettamente diverso. E le illusioni paiono ormai definitivamente perdute, come le frontiere. E l'unico spazio entro cui può ancora ragionevolmente muoversi il racconto di avventure è quello interno, quello nel quale a essere messi in discussione sono la mente, il corpo e il vivere dell'uomo.

Cyberpunk, splatterpunk, psychopunk hanno definitivamente strappato l'ultimo velo che ancora divideva la finzione dalla realtà. Oggi il sangue sgorga davvero dalle ferite; la follia non è più occasione di sguardi divertiti ma colpisce con furia crescente; i mostri non sono più babau da esorcizzare ma possiedono uno scheletro di forti ossa; persino le stesse realtà virtuali sono vere, a disposizione di tutti, per perdervisi o per piegarle. Vere sono anche le manifestazioni del potere delle multinazionali (lo avevano intuito anche le Brigate Rosse, ma in modo così dilettantesco da dipingerle come un'organizzazione di lestofanti degna di un feuilleton dell'Ottocento); vere sono la trasformazione delle democrazie occidentali in regimi e dei regimi brezneviani in caricature di democrazie; veri sono i mille virus prodotti dal caos che si accende spontaneamente allorché ogni cosa sarebbe pronta a funzionare come dovrebbe; vere, infine sono le guerre.

Mai come in questi ultimi tempi la produzione di genere (incanalata lungo i suoi linguaggi preferenziali: la narrativa, il cinema e il fumetto) ha sollecitamente anticipato la realtà. E l'horror, il nero e la fantascienza sono stati teatro di stravolgimenti ritenuti impossibili. Il primo non consola più con finali rassicuranti; il secondo ha decisamente bandito la prima regola del poliziesco, il movente; la terza ha saputo scegliere strade ben più tortuose della semplice estrapolazione fantastica. In tutti e tre i casi, il cambiamento non è avvenuto senza lacerazioni e ambiguità. E, accanto alle interpretazioni più genuine, sono continuate e persino aumentate le spettacolizzazioni e le volgarizzazioni, dall'impennata dei colossal hollywoodiani, al proliferare di insipidi romanzi fiume, fino al ritorno in grande auge dei fumetti di supereroi.

Ma il tarlo è lì che rode, e farlo smettere non basteranno le luci della ribalta. L'avventura ha smesso di essere il sogno di ogni bambino e ha cominciato ad abitare gli incubi di tutti noi. Questa rivista, che mi accingo a varare dopo tanti ripensamenti, non sarebbe stata possibile senza la rinnovata consapevolezza che gli incubi, tutti gli incubi possibili, si possono affrontare, urlando più forte di loro, aggredendoli a viso scoperto o prendendoli rabbiosamente in giro. Ma per poterlo fare è necessario conoscerli bene. Questa rivista ve ne offrirà un campionario estremamente variegato, che dalla ferocia di certi rapporti interpersonali ascende, senza soluzione di continuità, fino alla più barbara delle dittature. Fatene buon uso.

Luigi Bernardi

MILLER GIBBONS
GIVE ME LIBERTY

UN SOGNO AMERICANO

LIBRO PRIMO:
CASE E GIARDINI
(parte prima)

Dopo il successo internazionale di *Dark Knight Returns* e di *Watchmen*, la notizia che Frank Miller e Dave Gibbons avrebbero realizzato un'opera insieme aveva messo in preallarme gli ambienti fumettistici di mezzo mondo. Il risultato di quella collaborazione, *Give me Liberty*, fu tale da suscitare fin dal suo apparire, a metà dello scorso anno negli Stati Uniti, sperticati elogi e feroci polemiche. Di certo, il soggetto, classico ma trattato in modo decisamente innovativo, la secca sceneggiatura di Miller, il tratto plastico ed elegante di Gibbons non sono tali da lasciare indifferenti.
Per questo NOVA EXPRESS, che non ama l'indifferenza, apre le sue pagine proprio con *Give me Liberty*, un sogno americano - lo vedrete nei prossimi mesi - di sconcertante attualità.

© 1990 Frank Miller & Dave Gibbons.
Published by agreement with Zenda Editions, 11 rue de Paradis, 75010 Paris, France.
Edizione italiana:
Traduzione: Federico Zanettin
Lettering: Barbara Rossi
© 1991 Granata Press, Bologna.

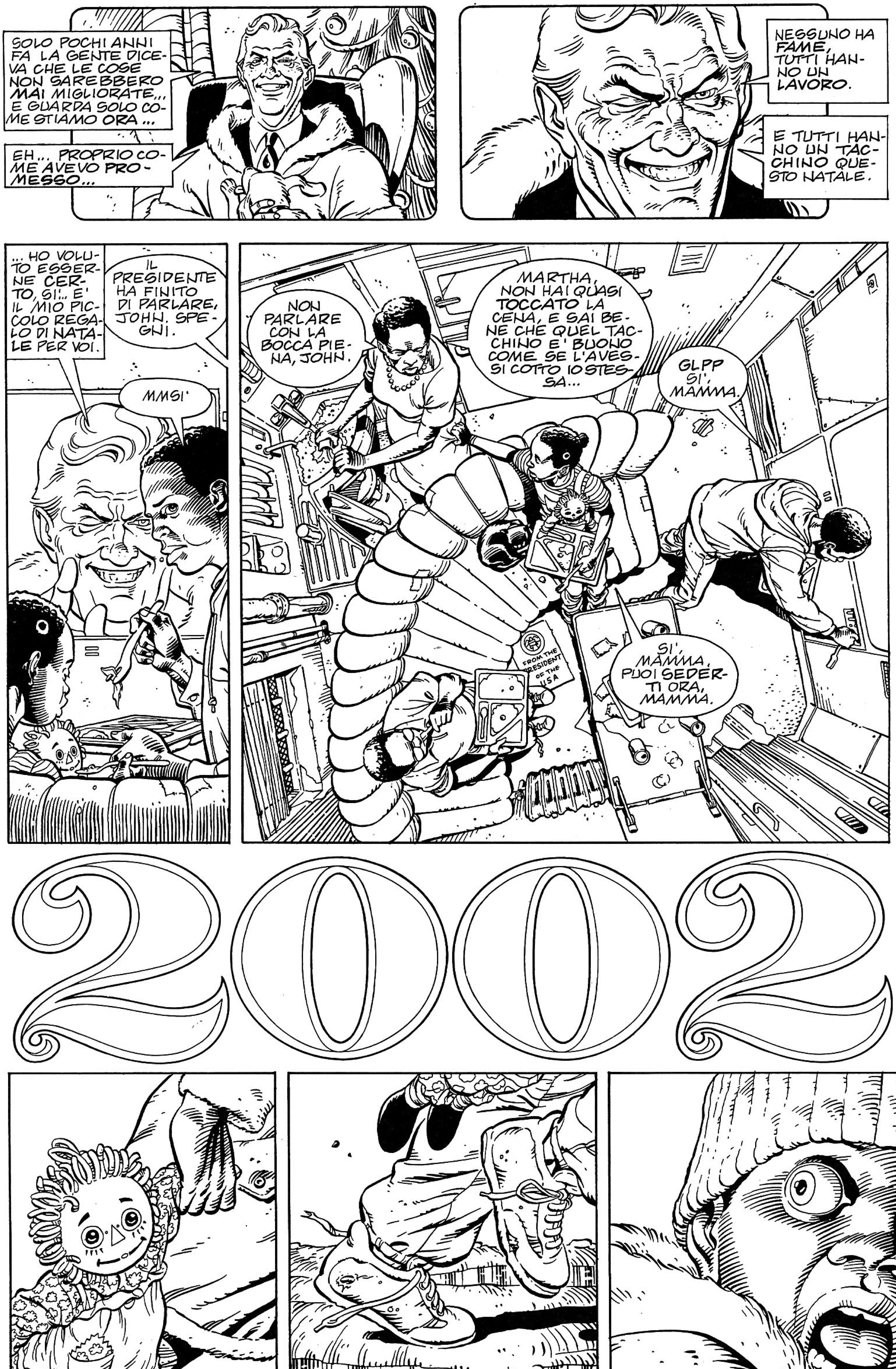
1995
ERA L'11 MARZO, STESSO GIORNO DELLA CENTRALIZZAZIONE DEI SERVIZI SEGRETI INFORMATIVI.
NON SO CHE SIGNIFICHI, MA E' L'UNICA COSA SPECIALE DEL MIO COMPLEANNO.
MI HA TAGLIATO... FIGLIO DI TROIA, L'AMMAZZO!
INF RMAR
PENSAVO CHE NON ANDAVAMO PIU' A CASA STANOTTE...
DIO OH
GLG HK
HK
UEE
ECCOTI QUI...
MAMMA DICE CHE SONO NATA IN UN BELL'OSPEDALE, IN UNA BELLA ZONA DELLA CITTA'. NON NEL GREEN, DICE.
DICE CHE TUTTI HANNO DETTO CHE ERO BELLISSIMA.
MIO MARITO JOHN... E' FUORI NELL'ATRIO.
HO SOLO DUE MANI.
UEE
HK
UEE
BENE. ARRIVO SUBITO.
HK HGMM
APPENA FUORI. GIUSTO NELL'ATRIO. DITEGLI CHE HA UNA FIGLIA...
MAMMA DICE CHE SONO NATA PRIMA CHE IL PRESIDENTE FOSSE ELETTO.
LA PRIMA VOLTA CHE FU ELETTO.
UN INTERO ANNO PRIMA.
1996
MAMMA DICE COSI'.
PER QUANTO NE SO E' SEMPRE STATO PRESIDENTE.
Yes
YES
YES
YES!

NO
KREK
BASTARDI--
POLICE
L' ANNO DOPO E' STATO L' ANNO CHE MORI' MIO PADRE.
L' ANNO CHE IL PRESIDENTE FU ELETTO.
PER LA PRIMA VOLTA.
HHNGG.
PAPA' MORI' DURANTE UNA PROTESTA CONTRO IL GREEN.
PAPA' DICEVA CHE IL GREEN E' UNA PRIGIONE PER GENTE CHE NON HA FATTO NULLA DI MALE.
CABRINI GREEN
LOWER INCOME
HOUSING FACILITY
LO CHIAMANO ASSISTENZA SOCIALE MA PAPA' LO CHIAMA PRIGIONE.
JOHN WASHINGTON
1955
1996
HA IL FILO SPINATO COME UNA PRIGIONE. E TI SPARANO SE CERCHI DI USCIRE.
NESSUNO NE ESCE MAI. NEANCHE DA MORTO.

PAPA' NON E' MAI USCITO DAL GREEN.
2000
2001
NON RIESCO A DORMIRE.
NON E' IL RUMORE. NON C'E' MOLTO RUMORE STANOTTE.
L'ARIA E' MIGLIORE STANOTTE. NON C'E' MOLTA TOSSE.
DICKENS, MA LUI TOSSISCE SEMPRE.
P.D
POLICE
937F
WHUP WHUP

WHUP
WHUP
WHUP
WHUP
WHUP
WHUP
DICKENS, E I GRANDI.
I GRANDI TOSSISCONO SEMPRE.

BOWS -- SE MI VEDONO A FARLO -- PER L'AMOR DI DIO --
LUI TI AMA -- DIO TI AMA - DAVVERO -
SE ASCOLTO BENE, RIESCO A SENTIRE LA VECCHIA BOWS CHE FARFUGLIA E BENEDICE SIMPSON PER IL SUO SPIRITO NATALIZIO E SIMPSON CHE PROVA A FARLA STAR ZITTA.
FRA DUE GIORNI E' NATALE.
VEDRÒ LA FAMIGLIA. MAMMA E LA FAMIGLIA.
MAMMA CI FARÀ GUARDARE IL PRESIDENTE IN TV.
NON MI PIACE IL PRESIDENTE.
SOPRATTUTTO QUANDO SI VESTE DA BABBO NATALE.
SEI DAVVERO PUNTUALE... VIENI DENTRO...
... SENTI CHE PROFUMO QUEL TACCHINO...
... LA BRAVA DONNA CI HA LAVORATO TUTTO IL GIORNO...
... SIEDITI...
... UN BEL FUOCO CALDO... PENSO CHE SIAMO TUTTI UN PO' PIÙ CALDI QUESTO NATALE, PROPRIO COSÌ...


SOLO POCHI ANNI FA LA GENTE DICEVA CHE LE COSE NON SAREBBERO MAI MIGLIORATE... E GUARDA SOLO COME STIAMO ORA...
EH... PROPRIO COME AVEVO PROMESSO...
NESSUNO HA FAME, TUTTI HANNO UN LAVORO.
E TUTTI HANNO UN TACCHINO QUESTO NATALE.
...HO VOLUTO ESSERNE CERTO, SI!.. E' IL MIO PICCOLO REGALO DI NATALE PER VOI.
IL PRESIDENTE HA FINITO DI PARLARE, JOHN. SPEGNI.
MMSI'
NON PARLARE CON LA BOCCA PIENA, JOHN.
MARTHA, NON HAI QUASI TOCCATO LA CENA, E SAI BENE CHE QUEL TACCHINO E' BUONO COME SE L'AVESSI COTTO IO STESSA...
GLPP SI', MAMMA.
FROM THE PRESIDENT OF THE USA
SI', MAMMA, PUOI SEDERTI ORA, MAMMA.
2002

NON CI SONO STRADE NEL GREEN.
NIENTE MACCHINE, DUNQUE NIENTE STRADE.
SOLO MARCIAPIEDI E MARCIAPIEDI E LA METRO SE SEI TROPPO VECCHIO PER CAMMINARE O COSI' PAZZO DA PRENDERE LA METRO.
MERDA.
DIO AMA.
DIO AMA.
STO ANDANDO A SCUOLA E THUNDERBALLS MI VEDE DA SOLA.
VESTITA DA RAGAZZO COME SEMPRE.
E' FOLLE VESTIRSI DA RAGAZZA.
DIO AMA.
VESTITA DA RAGAZZO, MA THUNDERBALLS NON SI FA FREGARE.
ROMPIMI LE PALLE E TI AMMAZZO.
NON GLI ROMPO LE PALLE.

THUNDERBALLS MI PORTA IN PALESTRA E PER STRADA QUASI VOMITO.
MI FA PASSARE DAVANTI AL FREDDO PROPRIO DAVANTI A LUI E GIURO CHE IL FREDDO MI HA FISSATA PER UN SECONDO.
IL PAPA MI TIRA GIU' LE MUTANDE E POI URLA DIETRO A THUNDERBALLS.
CAZZO DOVEVO SAPERLO CHE AVRESTI SCAZZATO T-BALLS CAZZO DI UN IDIOTA.
NFF
--MA CAZZO NON HAI SCAZZATO CON ME-- NESSUN CAZZO DI CAZZONE SCAZZA COL PAPA--
CHINKK
EHI, SEMBRAVA UN MASCHIO-- SEMBRAVA PROPRIO UN RAGAZZO--
ANCORA QUI, TU?
NON HO PIU' VISTO THUNDERBALLS DOPO DI ALLORA.

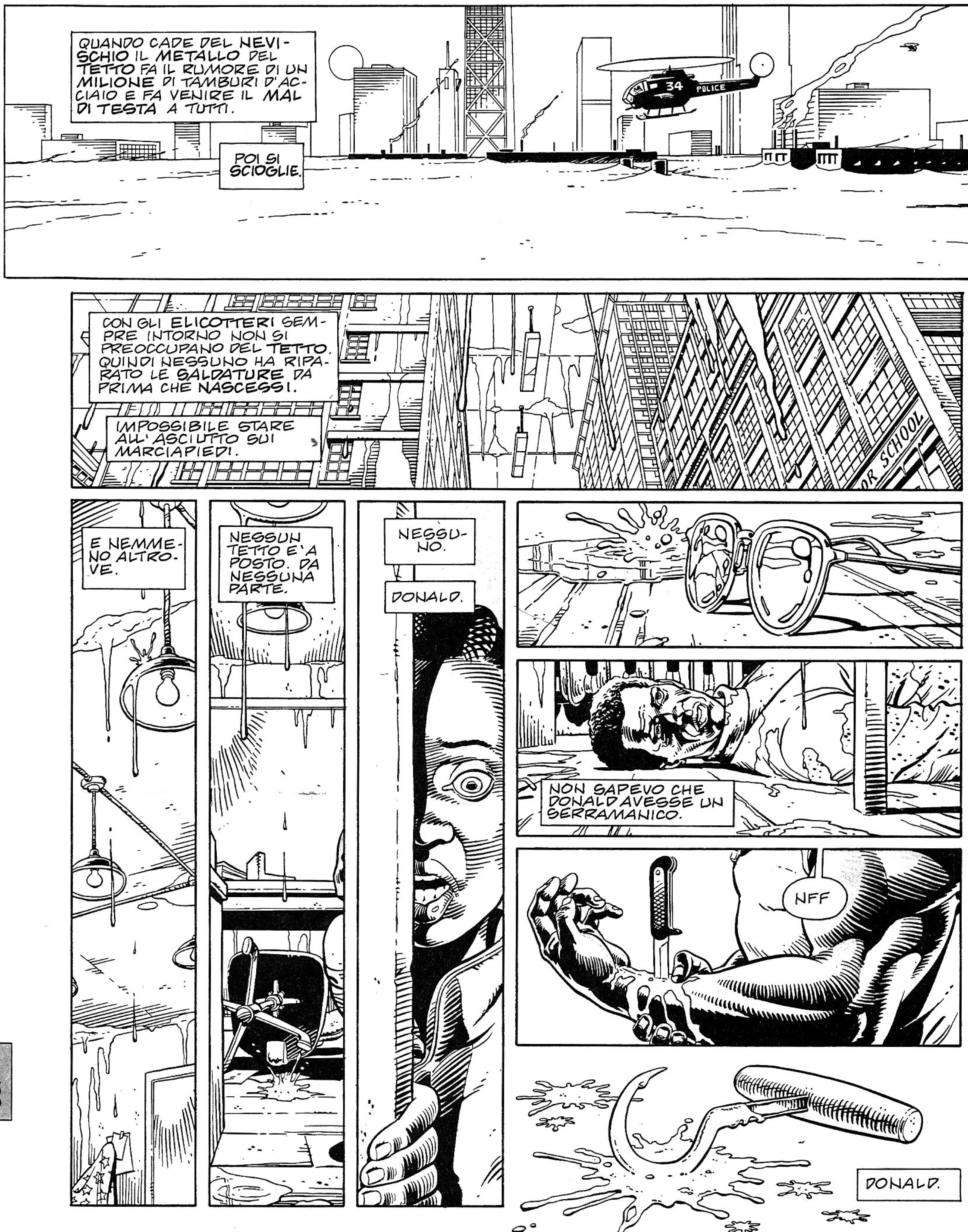
2007

DOMANDA n. 23
Quale Presidente ha abrogato il 22esimo Emendamento della Costituzione?
(A) Il Presidente Rexall
(B) Il Presidente Hoover
(C) Il Presidente Jefferson
IL QUIZ SUI PRESIDENTI E' NOIOSO MA NON MOLTO DIFFICILE.
TAK
Esatto!
Il Presidente REXALL ha abrogato il 22esimo Emendamento della Costituzione. Ecco perchè è stato eletto Presidente tre volte e può presentarsi ancora l'anno prossimo!
DOMANDA n. 24
Quale Presidente ha creato la Forza di Pace degli Stati Uniti?
(A) Il Presidente Carter
(B) Il Presidente Madison
(C) Il Presidente Rexall
TAK
Esatto!
Il Presidente REXALL ha formato la Forza di Pace degli Stati Uniti nel 2005.
BASTA RISPONDERE SEMPRE REXALL E IL IL PIU' DELLE VOLTE SI PRENDE ALMENO UN B.
DOMANDA n. 25
Quale Presidente ha abolito la schiavitù?
(A) Il Presidente Lincoln
(B) Il Presidente Rexall
(C) Il Presidente Coolidge
TAK
Errato.
Il Presidente LINCOLN ha abolito la schiavitù.
TEST COMPLETATO
Voto finale:
C+
NON SEMPRE SI PRENDE UN B.
TAK TAK TAK
TAK
TAK
TAK
BRANDEN
COSI' CAMBIO.
Esatto!
Il Presidente LINCOLN ha abolito la schiavitù.
TEST COMPLETATO
Voto finale:
A+
NON MI PARE MOLTO ONESTO, VERO, WASHINGTON ?

NO, SIGNORE.
DODICI ANNI E TI INFILI NEI COMANDI, PERO'.
HO DOVUTO STUDIARE INFORMATICA PER UN ANNO PRIMA DI IMPARARE QUEL TRUCCO...
SCOMMETTO NON SAI NEMMENO QUALE PRESIDENTE HA ATTRAVERSATO IL DELAWARE, VERO, WASHINGTON ?
REXALL ?
NON SI PUO' GUARDARE LA TV PER DIECI MINUTI SENZA VEDERE QUELLA PUBBLICITA'. MI RICORDA SEMPRE QUANTO MAMMA LA ODIA...
NON LO SENTI ?
C'E' UN NUOVO SPIRITO CHE ATTRAVERSA L'AMERICA... UNA NUOVA SPERANZA...
E NUOVE OPPORTUNITA' PER OGNI AMERICANO.
VUOI UN BUON LAVORO ? L'UNIVERSITA' GRATUITA ?

AVVENTURE IN TERRE ESOTICHE?
E DIVERTIRTI UN SACCO ANCHE QUI A CASA TUA?
VIENI NELLA SQUADRA, VIENI IN PAX, LA FORZA DI PACE... PER L'AMERICA -- E PER TE.
NON AVRAI MAI BISOGNO DI UN ALTRO LAVORO.
... ODIA LA FORZA DI PACE PERCHE' MIO FRATELLO KEN SI E' ARRUOLATO E NON E' PIU' TORNATO A CASA. FORSE E' MORTO.
P·A·X
PERO'...
ALMENO E' USCITO...
... ECCO COS'HA DI STRANO DONALD. LUI E' ENTRATO.
COME VOLONTARIO.
DONALD E' MOLTO GENTILE. E' UN INSEGNANTE DI FUORI E MI MOSTRA COME USARE MEGLIO IL COMPUTER.
NON E' STATO COSTRETTO A VENIRE NEL GREEN, SI E' OFFERTO VOLONTARIO. NON SEMBRA MATTO, MA E' UN VOLONTARIO.
OH, QUESTO -- MENTRE USCIVO IERI SERA UNA GUARDIA AL CANCELLO MI HA COLPITO PER FREGARMI UN PO' DI SOLDI.
GLI HO DETTO DOVE POTEVA ANDARE, E, BE'... STAI TRANQUILLA. L'HO DENUNCIATO.
DOVRESTI ANDARTENE DAL GREEN, DONALD. PUOI, PERCIO' DOVRESTI.
E CHE NE SAREBBE DELLA MIA STUDENTESSA PREFERITA?
PORTA DEI SANDWICH DA FUORI.
SONO BUONISSIMI.

2008


QUANDO CADE DEL NEVISCHIO IL METALLO DEL TETTO FA IL RUMORE DI UN MILIONE DI TAMBURI D'ACCIAIO E FA VENIRE IL MAL DI TESTA A TUTTI.
34 POLICE
POI SI SCIOGLIE.
CON GLI ELICOTTERI SEMPRE INTORNO NON SI PREOCCUPANO DEL TETTO. QUINDI NESSUNO HA RIPARATO LE SALDATURE DA PRIMA CHE NASCESSI.
IMPOSSIBILE STARE ALL'ASCIUTTO SUI MARCIAPIEDI.
OR SCHOOL
E NEMMENO ALTROVE.
NESSUN TETTO E'A POSTO. DA NESSUNA PARTE.
NESSUNO.
DONALD.
NON SAPEVO CHE DONALD AVESSE UN SERRAMANICO.
NFF
DONALD.

HNH ?
THNKK
HGGN

SKRNCHH
KLIK
KIK
KLIK
KIK
KIK
HNFF
KIK
KIK
KLIK
KIK
HREGG

HURGG
KRNKK
KREEKLNK
HRENH
HHREHHHH
HK
HKKKK
QUANDO MI TROVANO NELL' ARMADIETTO NON RIESCO A PARLARE. ALMENO...

...NON SUBITO --
UOVA.
ALL'OCCHIO DI BUE.
DANNAZIONE -- TENETELA FERMA, PER L'AMOR DI DIO.
-- E QUANDO RIESCO A PARLARE E A TENERE FERME LE BRACCIA E LE MANI E RIESCO A -- RIESCO A FERMARMI --
-- DA SOLA --
-- QUANDO MI SENTO BENE --
-- E' ALLORA CHE LI SENTO PARLARE DI PORTARMI VIA --
-- VIA -- IN UN ISTITUTO STATALE.
-- FUORI DAL GREEN --
-- FUORI DAL GREEN -- A MAMMA SI SPEZZA IL CUORE VEDERMI COMPORTARE DA STUPIDA E DA PAZZA -- MA NON SO COME DIRGLIELO.
-- COME DIRGLIELO --
-- COME DIRGLIELO --
-- NON SO --
-- COME --
-- COOOMM...
LONTANO DAL GREEN.
QUALUNQUE COSA PUR DI ANDARE
FUORI.
ANDRO' FUORI.

2009
POLICE
POLICE
STOP
64
STATE CORRECTIONAL FACILITY
FATEMI ENTRAREE --
STATE CORRECTIONAL FACILITY
--HK--
ENTRAREE --
QUELL' UOMO LA' FUORI E' PAZZO.
VUOLE TORNARE DENTRO.
TORNARE SOTT'ACQUA.
NON C'E' ARIA QUI, SOLO ACQUA. MA SI PUO'...
SI PUO' RESPIRARE LO STESSO.
RESTO NEL MIO SPAZIO, AL RIPARO DALLE CORRENTI.

SCADENZE.
STRAORDINARI.
CIBO MIGLIORE.
MA A VOLTE ME LO DIMENTICO, E COMINCIO A PENSARE E A CAMMINARE.
QUIET
SCUSAMI MONA SCUSAMI.
E ALTRO ANCORA.
PAGA SCHIFOSA.
QUINDI VAGO.
HHHHNNGG
TUTTI PARLANO.
TROPPO.
NON MI SENTO I PIEDI.
MA NESSUNO PARLA ADESSO.
Z
ZZZ SNUKK
RESTRICTED
DO NOT ENTER
RISERVATO.
VIETATO ENTRARE.
NON RUBARE.
ALA SPERIMENTALE.
RIVISTA.
PROVO A LEGGERLA
SOLO UN PRESTITO.
NON DOVREI ESSERE QUI.
THE NEW KU KLUX KLAN
NOT WHAT YOU EXPE
ALA SPERIMENTALE.
NON DOVREI ESSERE QUI.

MEATRACK
JANUARY 2009 • $12.95
P·A·X
THE MAN WHO
WOULD BE
Elvis
EXCLUSIVE
INTERVIEW
WHAT WE'RE
FIGHTING
FOR
PEPPER
REXALL'S
WAR ON
PORN
US
THIS YEAR'S HOTTEST PROGRAMS
04
35270
0 300955 0

NOVA 5

PROVO A LEGGERLA.
ALA SPERIMENTALE.
VIETATO ENTRARE.
-- MA E' SCIOCCO.
RISERVATO.
MUSICA.
NON DOVREI ESSERE QUI.
SENTO DELLA MUSICA.
SCIOCCA.
DO NOT
MUSICA SCIOCCA
BELLA LUCE.
BELLA.
LA MIA BAMBOLA.
NON LA MIA BAMBOLA.
NO.
LA MIA BAMBOLA E' MORTA.
LE SUE SORELLE.
ECCOLA QUI.
SPINOTTI INSERITI.
QUI ORA.
BITORZOLUTA MA BELLA.
MI SENTE.
LE PIACCIO.
NON DICO NIENTE MA LEI MI SENTE.
SENTE CHE PENSO.

DIO CRISTO--
--MEKKELSON, QUESTO TI COSTERA' IL CULO...
DANNAZIONE.
SENTE CHE PENSO.
SONO CATTIVI.
MA IL PEGGIO
E' QUANDO MI BUTTANO FUORI.
BELLA.

CATASTROFE STRATEGICA

L'obiettivo era la Libia - ma il cannone laser ha colpito il deserto ricco di petrolio dell'Arabia Saudita. E' il più grave disastro ecologico del secolo, il deserto è in fiamme. Il cielo sopra il Medio Oriente è nero - e il nostro più stretto alleato è ora forse il più mortale nemico dell'America.

Esteri: pag. 34

Ex alleato, ora potenziale nemico: Re Xassad.

Il deficit astronomico e il crollo del mercato azionario fanno sorgere nuovi dubbi sulla "Rexonomia"

SON FINITI I BEI TEMPI?

Il panico continua a Wall Street. Gli esperti parlano di collasso della economia mondiale - e accusano la politica economica di una presidenza già segnata da crescenti contrasti sociali e dalla condanna delle Nazioni Unite. E' finito il regno di Rexall? Quanto peggiorerà? Riusciremo a recuperare?

Interni: pag. 18

NUBI DI MORTE

Le fiamme sono alte mezzo chilometro, in un territorio grande quanto il Connecticut. Ma gli ambientalisti avvertono che il vero pericolo è costituito dalle emissioni di fumo nero e prevedono migliaia di morti in tutto il mondo mentre enormi nuvole letali circondano la terra.

Ambiente: pag. 53

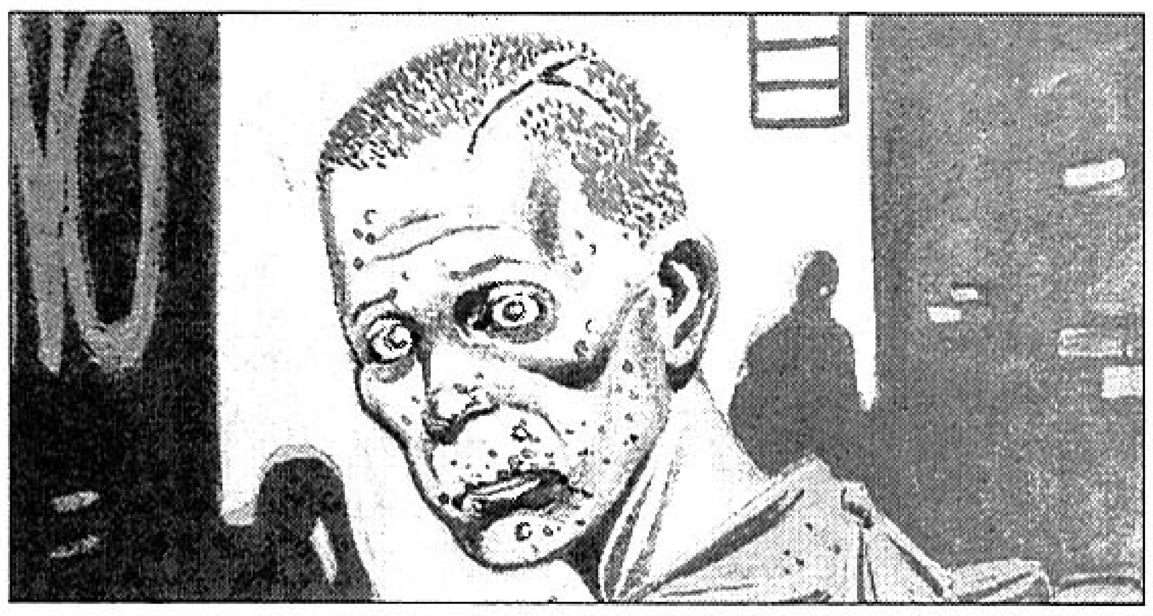
Questo fumo ucciderà migliaia di persone, dicono gli esperti.

IL CONDOTTIERO APACHE

Sul sentiero di guerra.

Due anni orsono il suo popolo soffriva per l'estrema povertà e un tasso di alcolismo pari al 89%. Il giovane e carismatico Capo Pennarossa ha galvanizzato l'orgoglio culturale degli Apache. Ma riuscirà ad adempiere alla promessa di rendere la Nazione Apache economicamente autosufficiente?

Interni: pag. 20



Abbandonati: i malati di mente d'America.

FUORI AL FREDDO

La stretta economica colpisce maggiormente i non aventi diritto al voto - si stima siano 200.000 i malati di mente allontanati dagli istituti di cura negli U.S.A. in seguito ai recenti tagli al bilancio. Come sopravviveranno? Servizio di THISWEEK sui casi più patetici di queste vittime dei tempi.

Società: pag. 87

INTERNI

Incubo su Wall Street 18
Capo Pennarossa 20
Rivolte scuotono le case popolari 21
PAX è costituzionale? Il dibattito continua 22
Rexall si dimetterà? 24
Un nuovo look per il Ku Klux Klan 29
Pianificazione comunitaria e diritti civili 33

ESTERI

Catastrofe strategica:
Com' è successo 34
I sauditi giurano vendetta 34
I leader mondiali condannano gli USA 36
America Centrale
Bambini in guerra 37
Agguato a Managua 37
C'è speranza in un summit? 41
La rivolta degli aborigeni australiani 42
Scandalo sessuale in Vaticano 44

AMBIENTE

Buio a mezzogiorno
Quanto durerà? 49
Nubi di morte 53
La scomparsa delle foreste pluviali 55
Lo strato di ozono a brandelli 56
Vita nel Deserto Antartico 56
Aggiornamenti sul nuovo virus 57

DISPUTE

Shleck perde ancora 58
La lotta per il porno software 62
Arizona contro Texas: non si vede la fine 64

SCIENZA

I cannoni spaziali non funzionano perché troppo grandi? 70
Nuove iniziative in Cina 72
Coltivazione radioattiva 73
I computer telepatici 74
Chirurgia a gravità zero 76

SOCIETA'

FAMIGLIA: il ritorno della poligamia 78
TELEVISIONE: il sesso esplode di nuovo 81
MODA: il look di PAX 83
SESSO: il tasso di impotenza alle stelle 85
SOPRAVVIVENZA: i malati di mente abbandonati 87

RUBRICHE

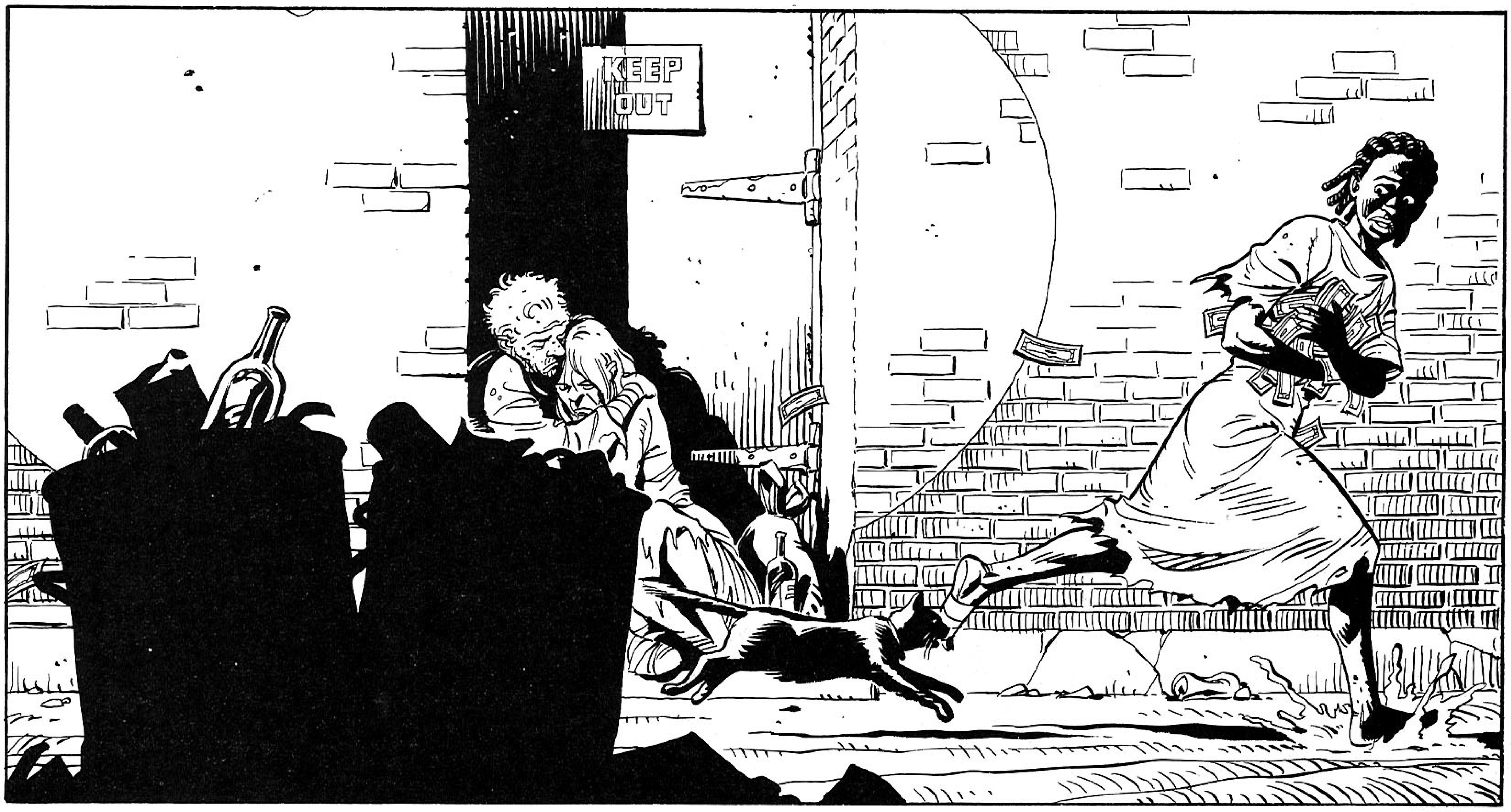
Periscopio 5
L'opinione 11
La posta 13
Prospettive 17
Opinion makers 89
Transizione 90
Buzz Chernencko 92

COPERTINA: *Illustrazione di Ron Cull - THISWEEK*

DENTRO.
DENTRO.
PERCHÈ NON
PERCHÈ NON MI
PERCHÈ NON POSSO
E CORRECTIO
FACILITY
E CRIMINALLY
DEENTRO.
TORNARE INDIETRO
PERCHÈ NON POSSO.
NON LO SOPPORTO.
VI PREGO.
NON LO SOPPORTO.
VOGLIO SOLO MORIRE.
VOGLIO SOLO MORIRE.
ALTRI DUE -- E CI SIAMO. IO PRENDO LA RAGAZZA...
AMBULANCE
NON LASCIARTI ANDARE CON LA DONNA -- C'È GENTE CHE GUARDA.
DIO -- DIO --
DIO --
VOGLIO SOLO VIVERE, GRAZIE.
GUARDA, NON HO ALTRO...
SÌ, LO SO.
VOGLIAMO AIUTARTI...
GIÙ LE MANI.

PFFT
GOGGGGHHKK.
STA' CALMA ... E' SOLO UN TRANQUILLANTE...
FIGLIO DI PUTTANA ...
I CAMICI BIANCHI ...
YAAHHH
- FIGLIO DI PUTTANA -
OH CRISTO
COSA ...?
OH, NO, OH CRISTO...
-- I CAMICI BIANCHI -- DICONO CHE TI AIUTANO --
-- MA UCCIDONO SOLO --
-- UCCIDONO SOLO --
TI AMMAZZO, PUTTANA --
PUTTANA -- PER POCO NON MI STRAPPAVI LE PALLE -- TI AMMAZZO --
CRISTO, NON LASCIARLA -- NFF
NO, BASTARDI -- MALEDETTI ASSASSINI --
COSA ...?
WHFFN
HHNNFF ?
TRANQUILLA CHE TI BECCO, PUTTANELLA --
SKREKK
-- VIENI QUI CHE --

--GGLAAGGHH
DENTRO IL CAMICE--C'E' UN UOMO--
DENTRO-- C'E' UNA FACCIA--
HHNGAAAHHH
HK
HK
HK
HK
HK
CARTE DI CREDITO -- UN BANCOMAT-- DEL TIPO CHE VANNO IN QUELLE MACCHINETTE PER LE STRADE.
-- QUEI COMPUTER PER LA STRADA A CUI PUO' ACCEDERE CHIUNQUE -- CHIUNQUE ABBIA UN BANCOMAT --
RESIDUO PERIODO:
$32.56
TAK TAK
TAK TAK TAK
CITY 2 BANK
RESIDUO PERIODO:
$32,560.00
KCHAK KCHAK KCHAK



-CONTINUA-

WILLIAM GIBSON

MONNA LISA CYBERPUNK

ILLUSTRAZIONI DI ONOFRIO CATACCHIO

Non faremo il torto ai lettori di presentare William Gibson, sicuramente il più chiacchierato autore della fantascienza contemporanea. Ci è sembrato di buon auspicio inaugurare la nostra sezione narrativa con un suo testo ancora inedito (seppur per poco) in Italia. La scelta è caduta sul quinto capitolo di *Mona Lisa Overdrive*, il terzo romanzo della trilogia iniziata con *Neuromante* (edito in Italia dalla Nord, ma presto ristampato in edizione integrale nei "Classici di Urania") e proseguita con *Count Zero* (*Giù nel Ciberspazio*, Mondadori, 1990). *Mona Lisa Overdrive* sarà in libreria questo mese, sempre per i tipi di Mondadori (che ha pubblicato anche l'antologia *La notte che bruciammo Chrome*) col titolo di *Monna Lisa Cyberpunk*. Al testo facciamo seguire un'intervista a Gibson realizzata per noi dai redattori di "Decoder", forse l'unica realtà culturale italiana che abbia capito come il cyberpunk non sia soltanto l'ennesima moda giocattolo, ma il segno più evidente dell'aggregazione a livello internazionale di una cultura non massificata, della quale anche noi di NOVA EXPRESS sentiamo di far parte.

Kid Africa

Kid Afrika arrivò tranquillamente a Dog Solitude l'ultimo giorno di novembre. Aveva come autista della sua Dodge d'annata una ragazza bianca che si chiamava Cherry Chesterfield.

Slick Henry e Little Bird stavano sfasciando la sega circolare che costituiva la mano sinistra del Giudice, quando la Dodge di Kid comparve alla vista; il cuscino ad aria rappezzato sollevava spruzzi marroni dell'acqua rugginosa che filtrava nell'irregolare piana d'acciaio di Solitude.

Little Bird fu il primo a vederla. Aveva una vista molto acuta, Little Bird, e un cannocchiale a dieci ingrandimenti che gli luccicava sul petto, tra ossa di animali vari e bossoli di cartuccia. Slick alzò lo sguardo dal braccio idraulico e vide Little Bird ergersi nei suoi due metri di statura e puntare il cannocchiale attraverso la grata d'acciaio priva di vetri che costituiva la maggior parte del muro sud della Fabbrica. Little Bird era magrissimo, quasi uno scheletro, e le ali lucide di capelli neri che gli erano valse il soprannome spiccavano ritte contro il cielo grigio. Teneva i capelli tagliati corti dietro e ai lati, ben sopra le orecchie; con le ali e la coda aerodinamica, sembrava indossare un gabbiano senza testa.

«Oh cazzo» disse Little Bird.

«Cosa?» Era difficile farlo concentrare, e ci voleva un'altra persona per fare quel lavoro.

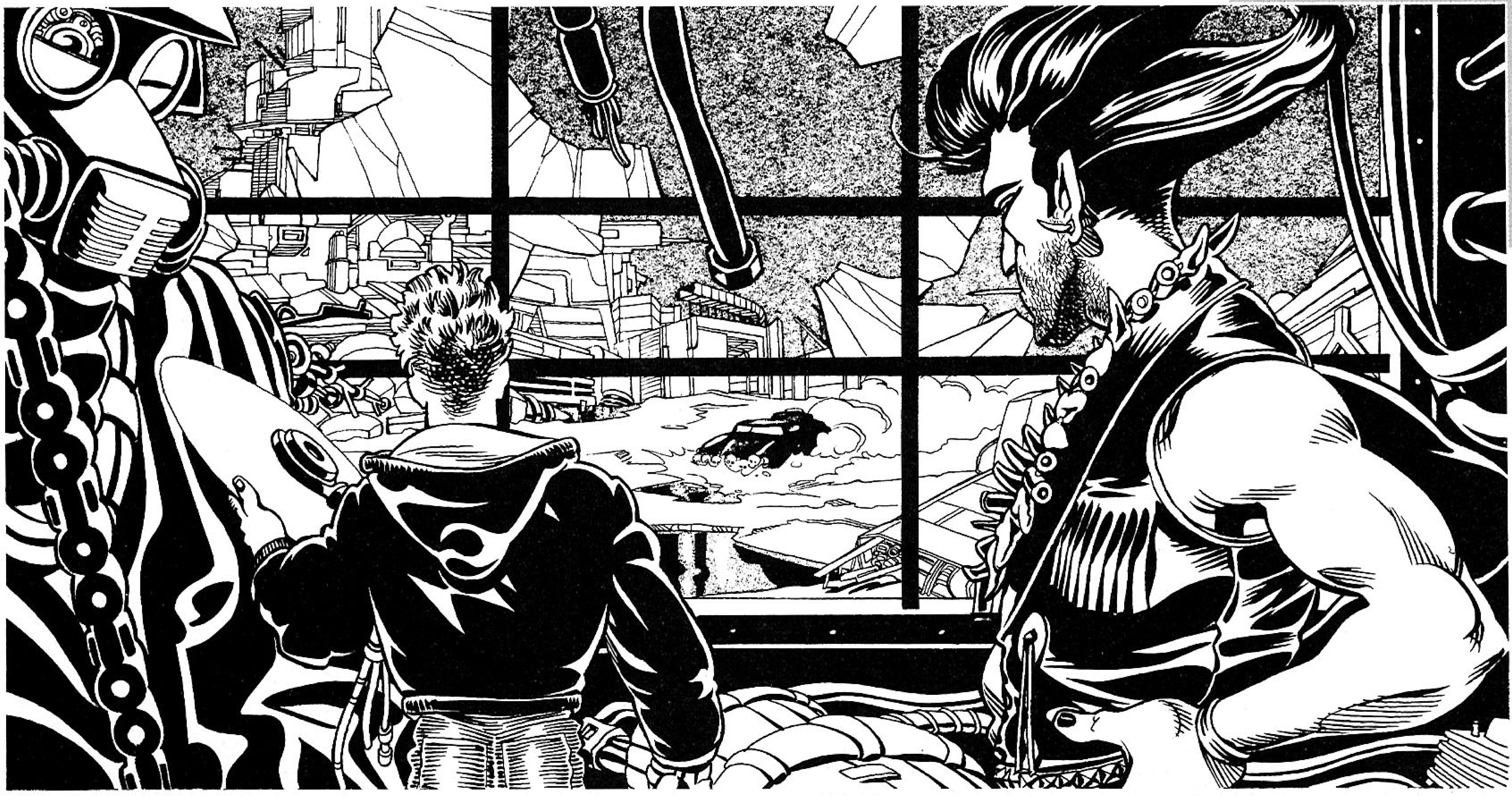
«E' quel negro di merda.»

Slick si alzò in piedi e si pulì le mani sui jeans, mentre Little Bird si toglieva il microsoft Mech-5 dalla presa dietro l'orecchio, dimenticando immediatamente la procedura di servocalibramento in otto punti necessaria per smontare la sega circolare del Giudice. «Chi guida?» Afrika non guidava mai, se poteva farne a meno.

«Non lo vedo.» Little Bird fece ricadere il cannocchiale tra lo strato di ossa e ottone.

Slick lo raggiunse alla finestra per osservare i miglioramenti della Dodge. Kid Afrika ritoccava periodicamente la vernice nero opaco del suo hovercraft utilizzando diligentemente una bomboletta spray; l'effetto tetro era compensato dalla serie di teschi cromati fissati sul paraurti anteriore. Una volta i teschi di metallo sfoggiavano lampadine natalizie al posto degli occhi, ma forse il Kid non dava più tanta importanza alla sua immagine.

Mentre l'hovercraft avanzava verso la Fabbrica, Slick udì Little



Bird allontanarsi nell'ombra, raschiando con la suola dei pesanti stivali la polvere e i trucioli di metallo.
Vide, attraverso una polverosa lastra di vetro superstite, il veicolo che si abbassava sul cuscino d'aria e si fermava di fronte alla Fabbrica, scricchiolando ed emettendo vapore.
Qualcosa fece rumore, nel buio dietro di lui, e si accorse che Little Bird era dietro l'impalcatura della parete vecchia; stava inserendo il silenziatore nella scacciacani cinese che utilizzavano contro i conigli.
«Bird» disse Slick, gettando la chiave inglese sulla cerata «lo so che sei uno stronzo di paesano ignorante, ma perdio, devi proprio ricordarmelo?»
«Non mi piace quel negro di merda» disse Little Bird da dietro l'impalcatura.
«Già, e se quello si degnasse di notarti, neanche tu gli piaceresti. Se sapesse che sei qui dietro con quella pistola, te la caccerebbe in gola.»
Little Bird non rispose. Era cresciuto nei sobborghi bianchi poveri del Jersey, dove nessuno sapeva mai un cazzo di niente e tutti odiavano chi sapeva qualcosa.
«E penso proprio che lo aiuterei.» Slick chiuse la cerniera della giacca e uscì, andando verso la macchina di Kid Afrika.
Il finestrino impolverato dal lato del conducente era abbassato, e si poteva vedere un volto pallido, nascosto da un paio di enormi occhiali da sole. Gli scarponi di Slick scricchiolarono calpestando vecchie lattine arrugginite e appiattite come foglie secche. Il conducente si tolse gli occhiali e lo squadrò. Era una donna; gli occhiali, appoggiati sul collo, le nascondevano la bocca e il mento. Il Kid stava dalla parte opposta, un'ottima posizione nell'eventualità, improbabile, che Little Bird iniziasse a sparare.
«Fai il giro» disse la ragazza.
Slick girò intorno all'hovercraft, passando davanti ai teschi cromati, e udì il finestrino di Kid Afrika aprirsi con lo stesso suono dimostrativo.
«Slick Henry» disse Kid, mentre il respiro si faceva bianco all'atmosfera di Solitude «salve.»
Slick osservò il suo viso allungato. Aveva grandi occhi nocciola, come quelli di un gatto, baffetti sottili, e la pelle lucida come cuoio.
«Ehi, Kid.» Slick sentì un odore come d'incenso che veniva dall'interno della macchina. «Come va?»
«Be'» disse il Kid, socchiudendo gli occhi «ti ricordi, una volta avevi detto che se avessi avuto bisogno di un favore...»
«Vero» disse Slick, provando una certa apprensione. Kid Afrika una volta gli aveva salvato la pelle, ad Atlantic City; aveva dissuaso certi tipi inferociti dallo scaraventare Slick giù da un balcone al quarantatreesimo piano. «Qualcuno vuole buttarti giù da un tetto?»
«Slick» rispose il Kid «voglio presentarti una persona.»
«E poi saremo pari?»
«Slick Henry, questa bella ragazza è la signorina Cherry Chesterfield, di Cleveland, nell'Ohio.» Slick si abbassò e guardò la conducente. Capelli biondi arruffati, occhi cerchiati d'ombretto.
«Cherry, questo è il mio caro amico, il signor Slick Henry. Ai suoi bei tempi viaggiava col Deacon Blues. Adesso si è rintanato qui a *creare*, capisci. E' un uomo di talento, sai?»
«E' quello che costruisce i robot, hai detto?» disse la ragazza, masticando gomma.
«Proprio lui» disse il Kid aprendo la portiera. «Tu aspettaci qui, Cherry.» Il Kid, avvolto in una pelliccia di visone il cui orlo gli sfiorava la punta degli stivaletti gialli di struzzo nuovi di zecca, si diresse verso Solitude; Slick vide di sfuggita qualcosa nel retro dell'hovercraft e con la coda dell'occhio colse un'immagine di bende e di intubazioni.
«Ehi, Kid» chiese «che c'è là dietro?» Il Kid fece un cenno a Slick con la mano ingioiellata, mentre la portiera dell'hovercraft si

chiudeva con un tonfo e Cherry Chesterfield premeva i pulsanti dei finestrini.
«Proprio di quello dobbiamo parlare, Slick.»

«Non c'è molto da sapere, mi sembra» disse Kid Afrika, appoggiandosi a un banco da lavoro di metallo, sempre avvolto nella sua pelliccia. «Cherry ha una tessera tecmed e sa quindi che viene pagata. Bella ragazza, Slick.» Strizzò l'occhio.
«Kid...»
Nel retro dell'hovercraft di Kid Afrika c'era un tizio, che era come morto; in coma, o qualcosa del genere. L'avevano collegato a varie pompe, contenitori, tubi, e a una specie di impianto simstim, il tutto, batterie e il resto, fissato a una vecchia barella in lega.
«Che è questo?» Cherry, che li aveva seguiti dopo che Kid ebbe mostrato a Slick il tizio nell'hovercraft, scrutava perplessa l'imponente Giudice, o, almeno, quello che restava di lui; il braccio dotato di sega circolare era dove l'avevano lasciato, sul pavimento rivestito di cerata. "Se lei ha una tessera tecmed" pensò Slick "probabilmente al tecmed non si sono ancora accorti della sua mancanza." Lei indossava almeno quattro giacconi di pelle, tutti troppo grandi.
«Una delle opere d'arte di Slick, come ti dicevo.»
«Quello là sta morendo. Puzza come una merda.»
«Gli si è staccato un catetere. Ma a cosa dovrebbe servire, questo affare?» chiese Cherry.
«Non possiamo tenerlo qui, Kid, quello crepa. Se vuoi farlo fuori, sotterralo da qualche parte a Solitude.»
«Quell'uomo non sta morendo» replicò Kid Afrika «non è ferito, non sta male.»
«Che cazzo ha, allora?»
«E' *sotto*, ragazzo. E' in viaggio. Ha bisogno di pace e di tranquillità.»
Slick guardò prima il Kid e poi il Giudice, poi di nuovo il Kid. Il Kid disse che voleva che Slick custodisse quell'uomo per due, forse tre settimane; Cherry sarebbe rimasta a Solitude per accudirlo.
«Non ci capisco niente. Questo tipo è un tuo amico?»
Kid Afrika si strinse nelle spalle.
«Ma perché non lo tieni da te?»
«Non è così tranquillo da me. Non c'è abbastanza silenzio.»
«Kid» disse Slick «sono in debito con te, ma tutto questo è assurdo. Devo lavorare, e in ogni caso, è veramente assurdo. Oltretutto c'è anche Gentry. Adesso è a Boston, ma torna domani sera e la cosa non gli andrà giù. Lo sai come è strano lui, con la gente... questo posto, più che altro, è suo. Sai com'è...»
«Ti stavano buttando giù dalla ringhiera, amico» replicò, cupo, Kid Afrika «ricordi?»

VOCI

«Ma sì, mi ricordo, io...»
«Si vede che non ti ricordi abbastanza bene. Forza, Cherry, andiamo. Non voglio attraversare Dog Solitude di notte.» Kid si allontanò dal tavolo di metallo.
«Kid, guarda...»
«Lascia perdere. Non sapevo chi cazzo eri, quella volta ad Atlantic City, solo non volevo vedere un ragazzo bianco sfracellato sulla strada, va bene? E se quella volta non sapevo chi eri, posso non saperlo anche adesso.»
«Kid.»
«E allora?»
«Va bene. Rimane qui. Due settimane al massimo. Mi dai la tua parola che torni a prenderlo? E devi anche aiutarmi a sistemare la cosa con Gentry.»
«Che gli serve?»
«Droga.»

Little Bird ricomparve mentre la Dodge di Kid si allontanava nel pantano di Solitude. Sbucò fuori da una catasta di automobili pressate, strati d'acciaio arrugginito e contorto che ancora conservava, in qualche parte, macchie di vernice lucida.
Slick lo osservava dall'alto di una finestra della Fabbrica. Alle intelaiature di metallo erano stati fissati fogli di plastica trovati nella spazzatura; ognuno aveva un colore e uno spessore diverso dagli altri, e così, voltandosi, Slick intravide Little Bird attraverso una lastra di plastica rosa scuro.
«Chi ci sta, qui?» chiese Cherry, parlando dalla stanza dietro di lui.
«Io, Little Bird, Gentry...»
«In questa stanza, voglio dire.»
Slick si voltò e la vide accanto alla barella e alle macchine collegate. «Ci stai tu» le rispose.
«E' la tua stanza?» Osservava i disegni appesi al muro, gli schizzi fatti da lui che rappresentavano il Giudice e i suoi Investigatori, lo Strizzacadaveri e la Strega.
«Non preoccuparti.»
«Non farti venire certe idee» disse lei.
Slick la osservò. Aveva un grosso livido su un lato della bocca. I suoi capelli decolorati erano ritti come se avessero ricevuto una scarica elettrica.
«Ti ho detto di non preoccuparti.»
«Kid ha detto che avete l'elettricità.»
«Già.»
«Meglio collegarlo, allora» disse Cherry, voltandosi verso la barella. «Non consuma molto, ma le batterie si staranno scaricando.»
Slick attraversò la stanza per osservare il viso devastato dell'uomo. «Faresti meglio a spiegarmi qualcosa» le disse. Non gli piacevano quelle sonde. Ne aveva una infilata in una narice, e l'idea gli dava i conati di vomito. «Chi è quest'uomo e che cosa cazzo gli sta facendo Kid Afrika?»
«Non gli sta facendo niente» rispose lei, richiamando alcuni dati sul video di un biomonitor unito alla barella con nastro magnetico. «E' ancora in fase REM, come se sognasse continuamente.»
L'uomo sulla barella era immobilizzato dentro un sacco a pelo blu nuovo di zecca. «Comunque, questo qui, chiunque sia, ha pagato Kid per questa faccenda.»
L'uomo aveva una serie di elettrodi attaccati con cerotti sulla fronte; un cavo nero gli era stato inserito in una presa dietro l'orecchio sinistro, e pendeva lungo il bordo della barella. Slick lo seguì con lo sguardo, fino a incontrare la pesante apparecchiatura grigia montata sulla struttura. Un simstim? Non ne aveva l'aspetto. Una specie di deck ciberspazio? Gentry sapeva un sacco di cose sul ciberspazio, o, almeno, così diceva; Slick, però, non riusciva a ricordarsi che gli avesse detto qualcosa sul fatto che si potesse rimanere collegati anche se si era privi di sensi. C'era gente che si collegava per fregarli. Inserivano gli elettrodi, ed ecco che tutti i dati del mondo comparivano, uno dopo l'altro, come una grande città illuminata intorno a cui fare un giro per poi afferrarli, almeno visivamente, perché altrimenti sarebbe stato troppo complicato trovare la strada verso il dato richiesto. Iconiche, le chiamava Gentry.
«Lui paga il Kid?»
«Già» disse lei.
«Per cosa?»
«Per stare così. E anche per tenerlo nascosto.»
«Da chi?»
«Non so. Non l'ha detto.»
Nel silenzio che seguì, Slick udì il raschiare del respiro regolare dell'uomo.

(da W. Gibson, MONNA LISA CYBERPUNK
© 1991 Arnoldo Mondadori Editore, per gentile concessione)

WILLIAM GIBSON
L'INTERVISTA

Seduto sulle scale foderate in moquette della modernissima Kunsthalle di Linz, Austria, osservo in giro le decine di tecnici che stanno allestendo le strutture di "Ars Electronica 1990", un meeting di 'sogni digitali e mondi virtuali' che ha dedicato questa edizione interamente a "Cyberpunk e Cyberspace". In fondo vedo un muro di televisori giapponesi collegati con una stranissima macchina, composta da una sorta di telecamera e parecchi microfoni direzionali, che dovrebbe visualizzare in 3D la 'profondità del suono'; più a sinistra un ragazzo libanese vestito in pelle nera srotola un tappeto di prato inglese vero, davanti a un video-proiettore collegato a un computer e a delle casse acustiche enormi, per completare la sua 'mind-music machine'.

«*Have a cigarette, man?*», sollevo la testa e mi trovo davanti un uomo alto e magro, occhiali rotondi, jeans e Doc Marteens basse. Lo riconosco subito, è William Gibson, il principale scrittore di 'cyberpunk', la corrente di fantascienza che ha sconvolto e rivitalizzato una scena letteraria ormai stanca per gli stilemi e le trame dei racconti. Con un sorriso si fissa sulla mia T-shirt che ha stampato sopra proprio la scritta *cyberpunk* e mi chiede chi sono. Fatte le dovute presentazioni inizio con grande gioia a parlare con lui, mentre mi accorgo che un nugolo di giornalisti comincia ad assieparsi intorno a noi. Gibson è ormai una specie di star, vende moltissimo e i diritti dei suoi libri vengono acquistati da case cinematografiche e ditte di software. Ma è anche una persona tranquilla e modesta, non sopporta troppo la notorietà, infatti liquida in poche battute tutti i giornalisti e i loro sofisticati registratori e videocamere, e mi invita verso il bar dove continuiamo la nostra chiacchierata.

Mi parla senza retorica della sua storia personale; da giovanissimo è andato a Woodstock, al famoso festival e si è vissuto l'atmosfera della 'Summer of Love', la sua musica e i suoi valori di libertà. Come fecero migliaia di suoi coetanei in quell'epoca (guerra del Vietnam) rifiutò il servizio militare rifugiando in Canada, da dove non si è più mosso. Una sua grande passione è sempre stata la musica, infatti verso il '77 viene affascinato dalla esplosione del punk e delle etichette indipendenti. Conosce moltissime bands del periodo e mi confessa il suo particolare amore, da me condiviso ampiamente, per i Joy Division.

Cosa hai sentito di bello ultimamente?

Prima di partire sono stato a un concerto rap a S. Francisco. Suonavano i Niggers with Attitude. E' stato grande ed era pieno di ragazzini che se ne stavano al concerto con il walkman in testa. La cosa mi ha stupito, ma per loro era naturale. Il rap e il walkman sono state fonte di ispirazione per le cose che ho scritto, un segnale che stava succedendo qualcosa nella testa della gente.

Hai mai pensato di diventare uno scrittore di fantascienza?

No, figurati che quando ero più giovane volevo aprire un negozio di dischi usati all'università e pensavo che quello sarebbe stato il mio futuro. Invece, insieme ad altri giovani che si occupavano di fantascienza a un certo punto ho iniziato uno scambio di lettere, fotocopie e collaborazioni con fanzine di SF. E da lì è partito tutto. Quello che dicono oggi i critici e gli storici serve solo a loro, per fare delle periodizzazioni, ma non è quello che ricordo io di quel periodo. Il nostro era un esperimento, una interazione interpersonale tra una mezza dozzina di persone che non avevano coscienza di quello che stava succedendo in quel momento. Bruce Sterling, che è un tipo molto ironico, si è inventato il nome e lo ha sventolato, attraverso una strategia situazionista, come una bandiera. Questa cosa ha sconvolto e spaventato l'intera scena SF americana, un posto triste, dove non succede mai niente. E pensa che abbiamo prodotto tutto questo in così pochi e con un'unica arma, la fotocopiatrice...

Proprio in questo modo, come dal nulla, nasce il movimento 'cyberpunk' o dei 'mirrorshades" (occhiali a specchio), in un certo senso coordinato da Bruce Sterling, l'altro fondamentale autore di questa corrente, che pubblica, nel 1986, la prima antologia/manifesto d'intenti sull'argomento. «*Vedi, Bruce è il braccio polemico del cyberpunk mentre io sono più l'aspetto del 'recording angel'. Io vado solo in giro e osservo. Ma è lui l'amico degli hackers. Un tipo pazzesco che sa intrattenere discussioni colte con professori di letteratura del Settecento, ma che sa esattamente cosa sta succedendo in questo momento sulla scena punk nipponica.*» Il cyberpunk non parla di marziani o astronavi, si svolge su una terra del prossimo futuro che chiunque si potrebbe immaginare, con dinamiche uguali o molto simili a quelle che tutti noi viviamo normalmente. Ma i suoi personaggi stanno ai due estremi opposti: là i cattivi, le multinazionali, i controllori dell'informazione divenuta l'unica merce commerciabile, qui i buoni, eroi da fumetto provenienti dai bassifondi di gigantesche metropoli (lo 'sprawl'), punk che hanno una conoscenza approfondita delle tecnologie, rastamen alla guida di navicelle pirata mentre ascoltano reggae, e altri strani e bizzarri soggetti.

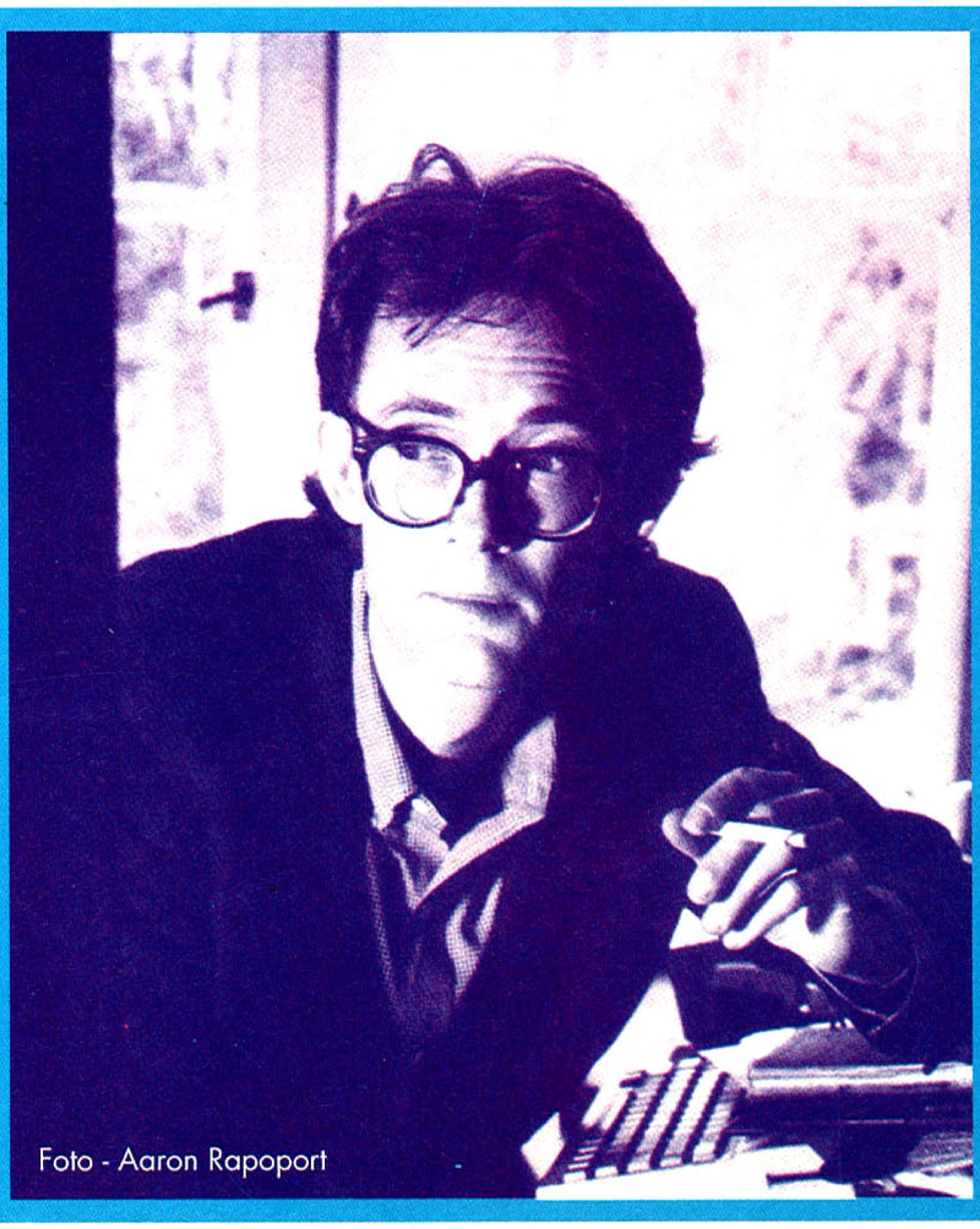


Foto - Aaron Rapoport

Come mai i tuoi personaggi sono così solitari, esistenzialisti e descritti con una certa punta di ironia?

In questo senso sono stato molto influenzato dai fumetti e dal cinema. Inizialmente perché avevo preso a prestito, per *Neuromante*, molte cose dalla tradizione filmica: per esempio i western di Sergio Leone. Ho sempre pensato all'eroe di *Giù nel Ciberspazio* come un cowboy alla Clint Eastwood, che ti prepara a certe aspettative sul suo agire, ha questa enorme pistola ed è estremamente cupo. Prova a fotterlo e sei sicuro che qualcosa succederà.

La scena dei romanzi si svolge tra ghetto e una nuova dimensione, coniata da te, che si chiama 'cyberspace', lo spazio digitale dove viaggiano le informazioni. Cos'è precisamente questo 'cyberspace', termine, tra l'altro, ormai di successo?

E' un enorme gioco di specchi che replica all'infinito le menti di chi vi entra. Ho avuto questa idea guardando il rapporto tra ragazzini davanti ai video-games; erano fusi insieme o meglio, i ragazzini erano dentro i video-games. Credo che questo diventerà lo spazio centrale di interesse del capitale, ma anche il nuovo territorio di frontiera di tutti i pionieri del futuro.

I traduttori dicono che li fai impazzire, perché tutta questa serie di personaggi parla un inglese un po' sporco...

E' vero. Penso che una traduzione deve essere molto difficile, perché parte della mia scelta stilistica ha che fare con l'uso con venti o trenta diversi tipi di slang, slang inglese e americano che sono stati risistemati interamente al di fuori del loro contesto storico. La versione inglese ti fornisce diversi livelli di significato, specifici, tratti da piccoli frammenti di testo. Per un traduttore avere a che fare con questa roba dev'essere particolarmente difficile. Per esempio, in *Neuromante*, è molto importante che alcuni dei personaggi parlino in uno stile rastafariano dell'inglese, una variante futuristica del dialetto rastafariano, così che è impossibile da tradurre letteralmente. Nell'edizione tedesca i personaggi rastafariani parlano una specie di slang hippy degli anni Sessanta, che è la cosa più simile che il traduttore è riuscito a trovare. E' nella natura del linguaggio. La traduzione non è mai possibile letteralmente, è solo un'approssimazione.

Il tuo stile è frutto di uno studio particolare o è un tuo modo naturale di esprimerti?

No... Si è totalmente sviluppato come effetto collaterale del processo di apprendimento della scrittura. Non ero cosciente di essere sulla strada di sviluppare uno stile se non dopo averlo fatto. E' una cosa piuttosto pericolosa scoprire che sei diventato 'caposcuola di uno stile', è mortale. Una volta che sei cosciente di te stesso come di un maestro di stile stai diventando un classico.

Mi sembra però che tu sia influenzato da scrittori come Ballard o Dick per quanto riguarda la fantascienza e, in senso più generale, anche da William Burroughs.

Certo, perché avevano uno stile e parlavano una fantascienza che corrispondeva anche al periodo in cui vivevano, ai suoi stimoli, alle sue dinamiche reali. Ma non li ho utilizzati tanto come un modello per la mia scrittura, quanto piuttosto come persone che mi spingessero a scrivere in maniera eccitante, a rompere con la tradizione. Le mie influenze reali probabilmente derivano di più dalla pop-music che dalla letteratura. Non a caso abbiamo tentato di creare nella SF quello che il punk ha rappresentato per la musica rock, cioè una fase totalmente nuova.

Qui da noi sta uscendo Monna Lisa Cyberpunk; è diverso dagli altri romanzi?

No, rientra in quella che considero la mia trilogia degli esordi, cioè *Neuromante*, *Giù nel Ciberspazio* e *Monna Lisa Cyberpunk*. C'è un'analogia sia per i personaggi principali sia per quelli secondari in tutti i tre romanzi ma, soprattutto, un'analogia di dinamiche e di intenti. Volevo che fosse chiara soprattutto una cosa, cioè che è necessario superare l'ormai datata divisione tra culture umanistiche e discipline scientifiche. Collocarsi sulla linea di divisione che esiste tra queste e farle comunicare: oggi ogni elemento è indispensabile per la comprensione di quello che sta succedendo, ma anche per viversi delle avventure immaginative. Il libro che ho appena finito di scrivere insieme a Bruce, *Steam Engine*, sarà invece qualcosa di nuovo sia dal punto di vista dello stile sia da quello dell'ambientazione, infatti si svolge nell'Inghilterra vittoriana, quindi nel passato.

Qualcuno dice che il cyberpunk è morto...

In un certo senso è vero e siamo stati proprio noi a forzare la situazione. Non mi sento di riconoscermi in categorie a uso dei critici che mi possano in un qualche modo ingabbiare esteticamente. Quando ti viene data un'etichetta sei fregato, come morto. Ma è anche vero che, d'altra parte, il cyberpunk ha rappresentato una terza e nuova corrente nella scena della fantascienza contemporanea. Si è inserito tra una tendenza di vecchio stampo, post-Tolkien, popolata da unicorni e sirene e un'altra di tipo militarista, fatta di astronavi e eroi tradizionali. Se lo consideri così, anche cambiandogli nome, il cyberpunk ormai è una tendenza che si è imposta e che, difficilmente, potrà essere rimossa, anche se sono sicuro che si evolverà. Forse non è neanche fantascienza, ma per me l'importante è che venga pubblicata.

Ti aspettavi questo tipo di successo?

No, veramente. Era una mia fantasia, ma non me lo aspettavo. Ho ricevuto offerte e contratti da case cinematografiche e software house che producono giochi elettronici basati sulle sceneggiature e sui protagonisti dei romanzi, ma una cosa che mi ha veramente colpito positivamente è stato il responso dell'intera comunità artistica americana. Un segnale forte è venuto dalla scena del rock e, come puoi immaginare, ciò mi ha fatto veramente molto piacere. Dopo *Giù nel Ciberspazio* inoltre mi è pervenuto un feedback forte dalla comunità nera. Un sacco di ragazzini neri mi hanno detto: 'Sei grande! Scrivi le cose proprio come le pensiamo noi!' Addirittura un gruppo di metal-funky-rap nero, i Living Colours, che mi piacciono un casino, hanno detto di sentirsi completamente coinvolti in quello che scrivo.

A cura di Decoder, Rivista Internazionale Underground

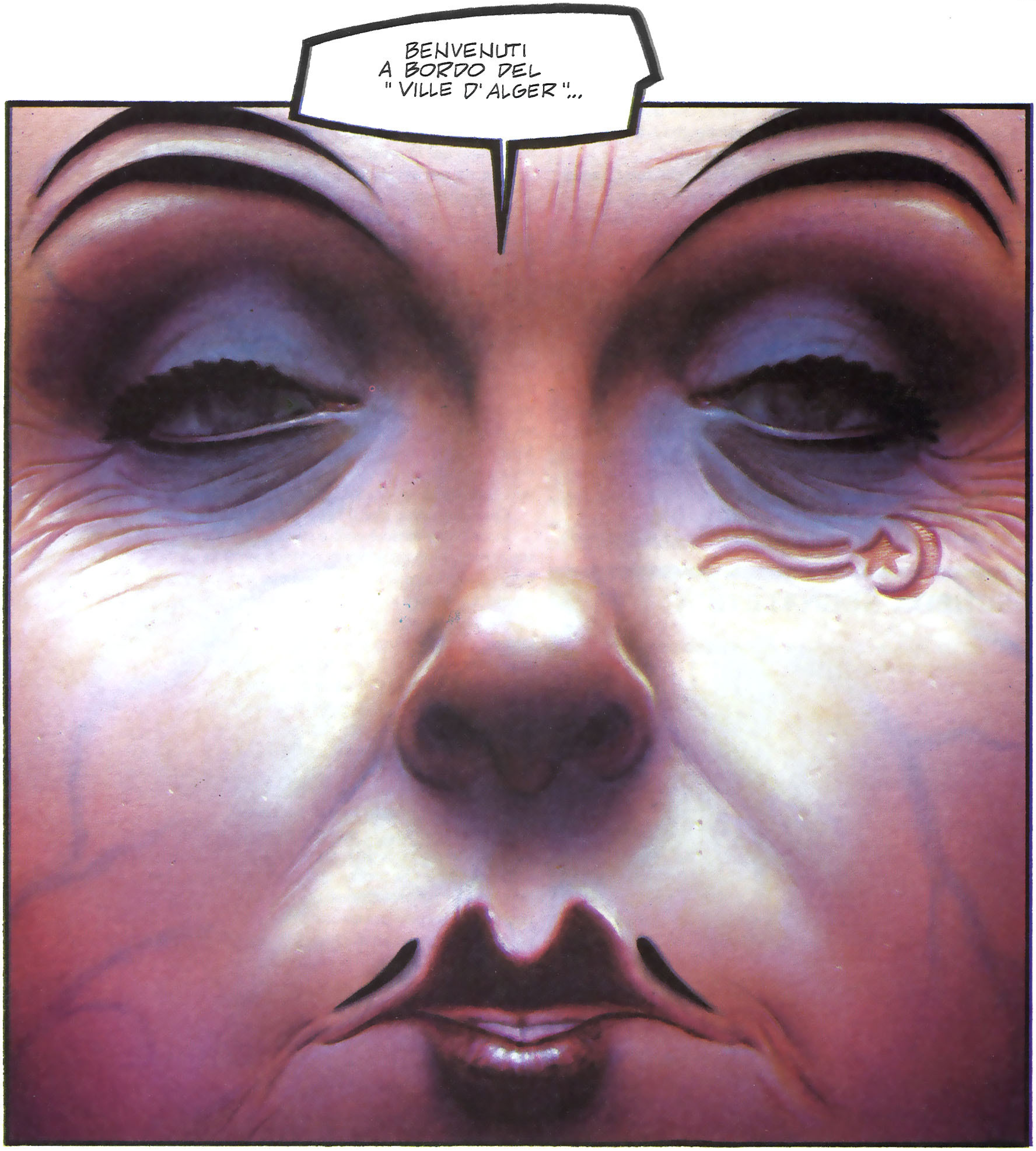
SCHEDA SEGNALETICA

OGGETTO: libro di colore nero
MODALITA': antologica
DIMENSIONI: 21x15 cm.
PESO: 305 gr.
CODICE D'ACCESSO: lire 15.000
USO: manuale di saper vivere per il Terzo Millennio
RISCHIO SOCIALE: elevatissimo - potenziale arma propria qualora finisse in mano a hackers e sovversivi - contiene non solo teoria e storia, ma anche esempi pratici di ogni tipo ipotizzabile di pirateria e détournement comunicativi
COLPEVOLE: Shake - Edizioni Underground (copertura sotto la quale si celano i banditi responsabili anche della rivista Decoder, ultimo covo della controcultura in Italia)
COMPLICI: Bruce Sterling, esponente di punta del cyberpunk letterario, Timothy Leary, sovversivo psichedelico di vecchia data, Klaus Maek, autore di *Decoder*-film, Mutoid Waste Company, «esempi viventi della junk modernity», La Fura dels Baus, performers multimediali, ma soprattutto pirati, hackers, sabotatori, computerfreaks e zippies da tutto il pianeta.

J-P DIONNET

BEB DEUM

REGIONE STRANIERA



NOVA

Titolo originale: Region Etrangère © 1989 Humano SA - Les Humanoïdes Associés.
Edizione italiana - traduzione: Luigi Bernardi, lettering: Barbara Rossi. © 1991 Granata Press, Bologna.

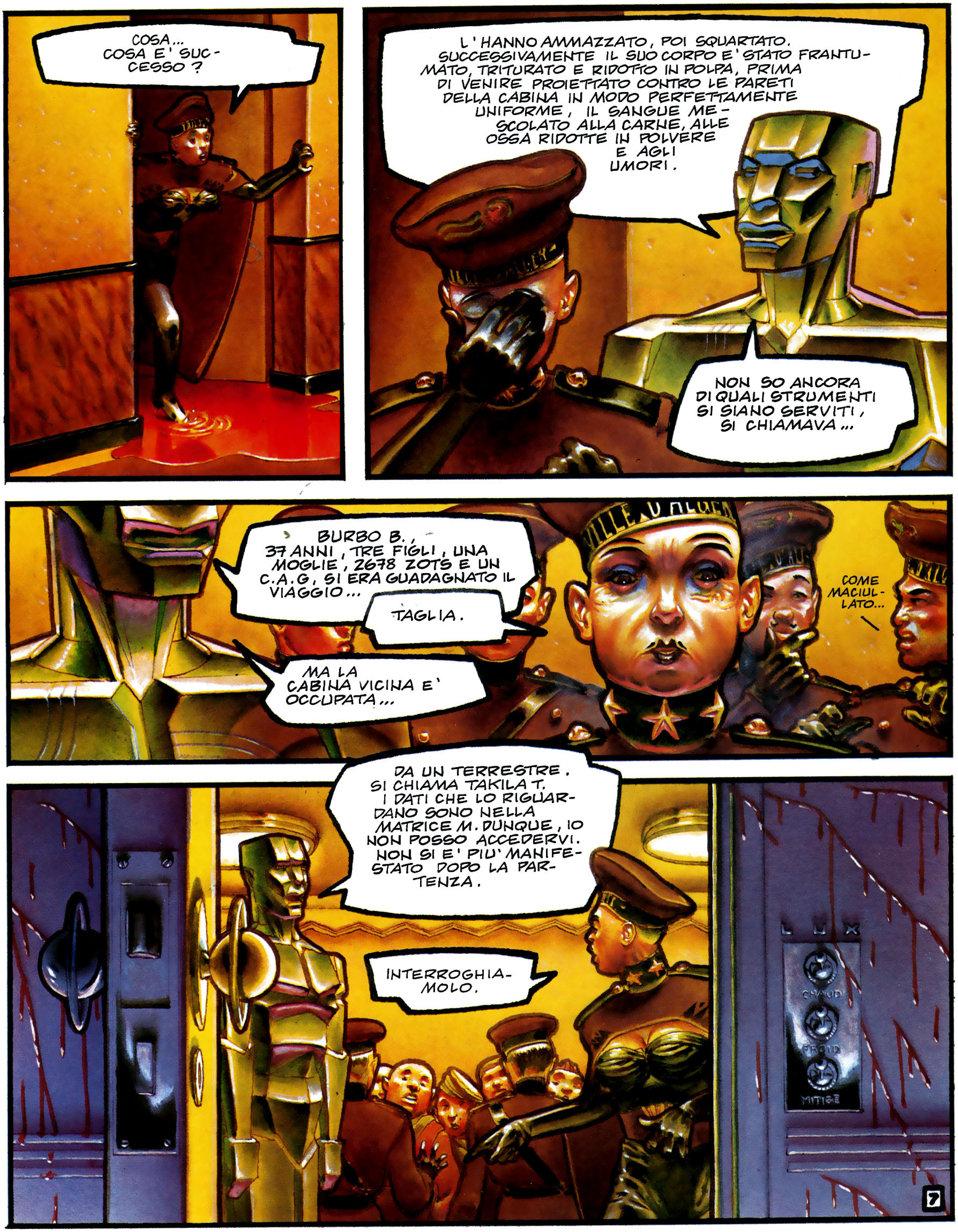
VILLE D'ALGER
AUT FUTURA, AUT NIHIL
PER LA PRIMA VOLTA UN'ASTRONAVE CON PERSONE A BORDO E' STATA AUTORIZZATA A USCIRE DAL CONGLOMERATO PER VISITARE MONDI CHE FINORA SOLO I NOSTRI ESPLORATORI ROBOT AVEVANO CALPESTATO.
CON NOI CI SONO I PIU' GRANDI SPIRITI SCIENTIFICI E FILOSOFICI. LI ABBIAMO MESSI IN TAVOLI DIVERSI...
IN COMPAGNIA DEI NOSTRI PASSEGGERI, SENZA LA COMPRENSIONE DEI QUALI QUESTO FANTASTICO E ONEROSO VIAGGIO NON SAREBBE STATO POSSIBILE.
CHE SIANO RINGRAZIATI PER QUESTO.
3

TI INSEGNO, VIENI...
E' ATTESA NELLA SALA CELESTE. IN QUESTO STESSO ISTANTE IL COMANDANTE ACCOGLIE I PASSEGGERI...
COSI'... SPINGI... PIU' VELOCE...
NO... ASPETTA... ADESSO CARICA L'ARMA E RICO-MINCIA...
NO. NON POS-SO. E' PERICO-LOSO.
BREVETÈ S.G.D.G. VILLE D'ALGER
ALLORA CONTINUA, CONTINUA.
COSI'?
SI', SIIII, AAAAAHH
ORE 14,32. CABINA 180. VILLE D'ALGER.
QUALCUNO STA GRIDANDO NELLA CABINA AC-CANTO, PASSEG-GERA.
4

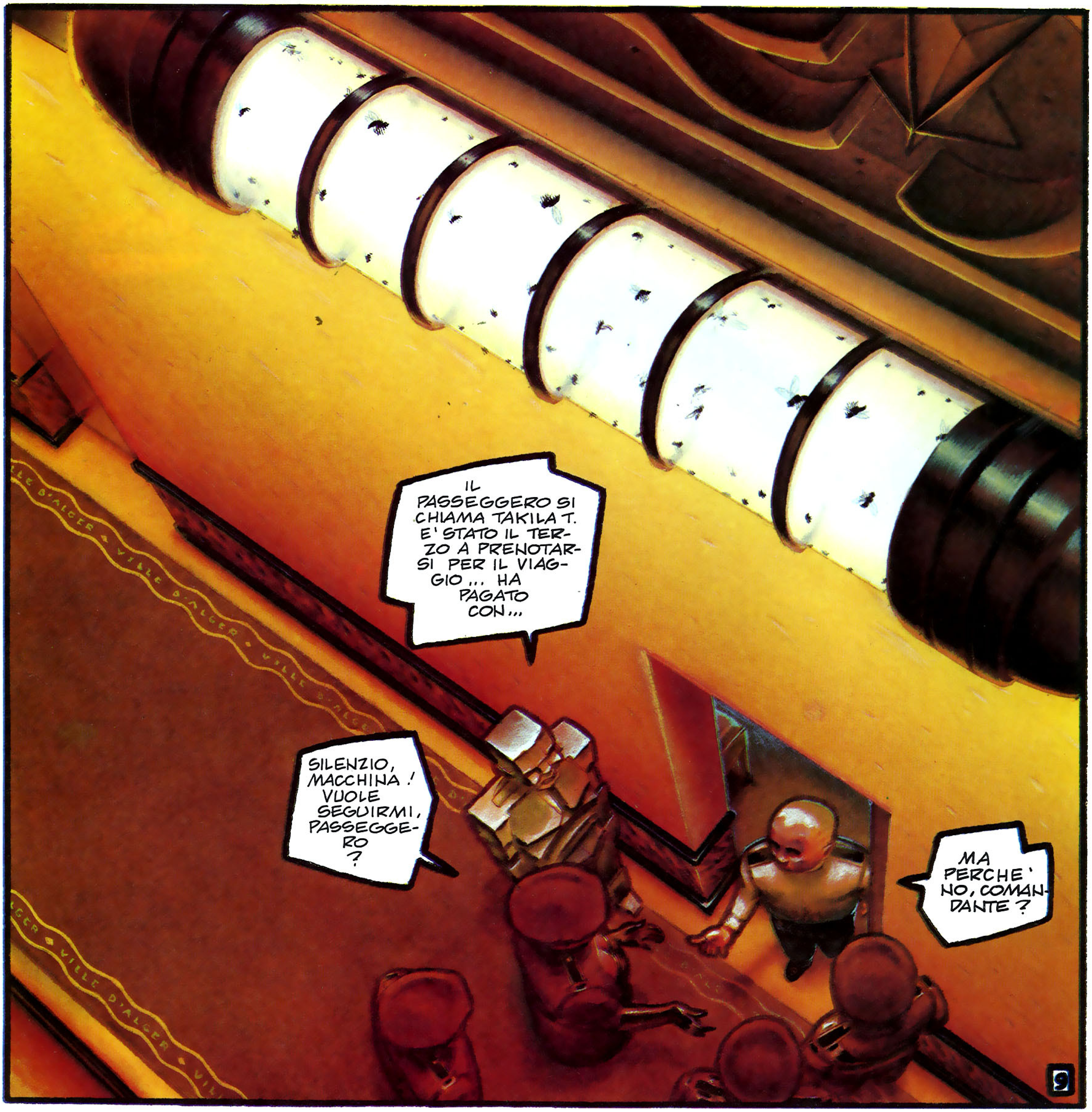
NOVA

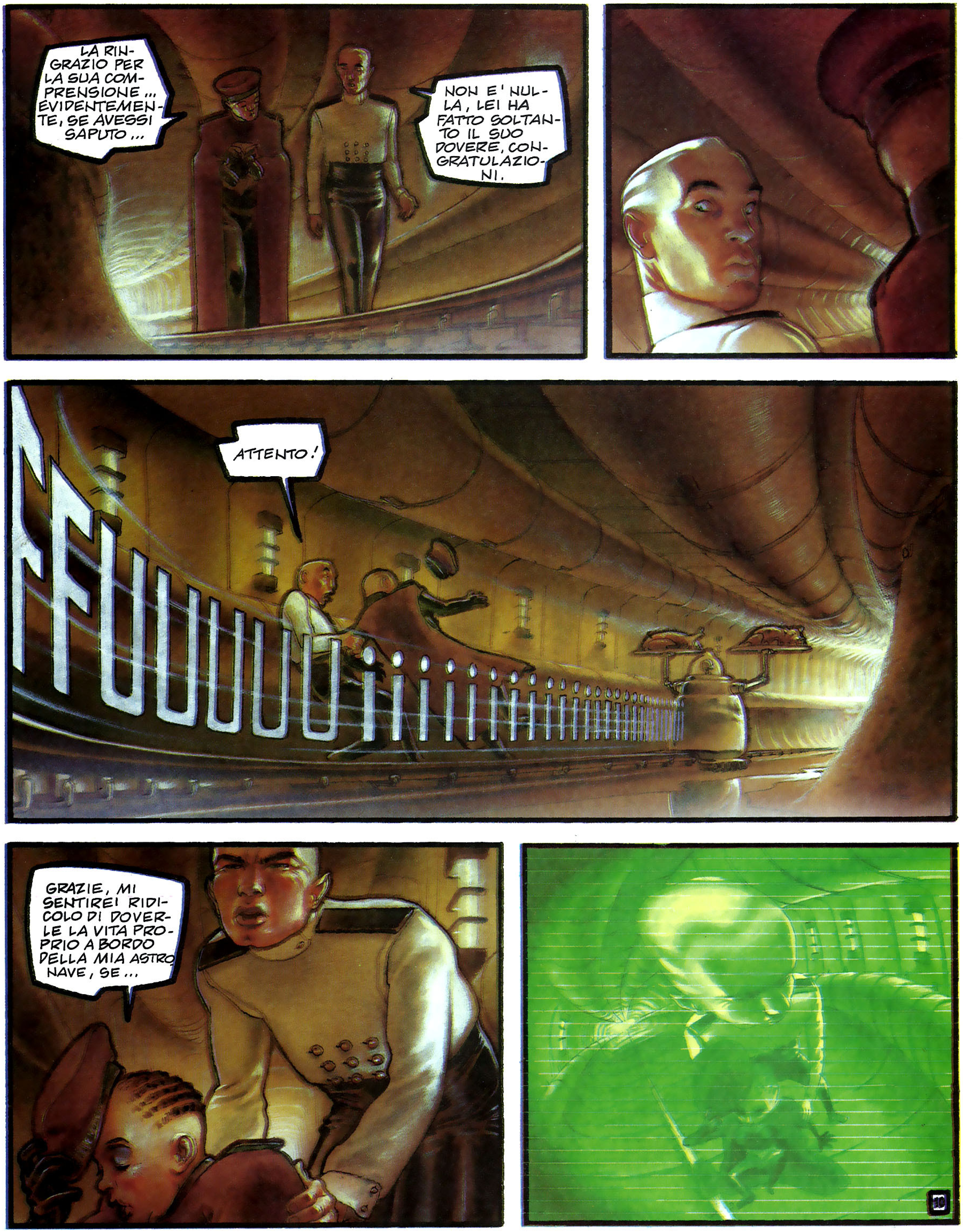
ORE 14,32. CABINA 170. VILLE D'ALGER.
SENZA LA COMPRENSIONE DEI QUALI QUESTO FANTASTICO E ONEROSO VIAGGIO NON SAREBBE STATO POSSIBILE ...
CHE SIANO RINGRAZIATI PER QUESTO.
BRAVO, COMANDANTE ! E' VERO CHE SENZA LE NOSTRE OFFERTE NON CI SAREBBERO STATE SPEDIZIONI IN REGIONE STRANIERA, SENZA NOI ...
AAAAAAAAAAAAAAAAAHH!
ORE 14,32. SALONE DA PRANZO. VILLE D'ALGER.

VISTO, PASSEGGERA: IL GRIDO PROVENIVA PROPRIO DALLA CABINA ACCANTO... DEVO AVVERTIRE IL COMANDANTE.
VISTO, PASSEGGERA: IL GRIDO PROVENIVA PROPRIO DALLA CABINA ACCANTO... DEVO AVVERTIRE IL COMANDANTE.
SCUSATEMI, MA DEVO LASCIARVI UN ISTANTE...
6

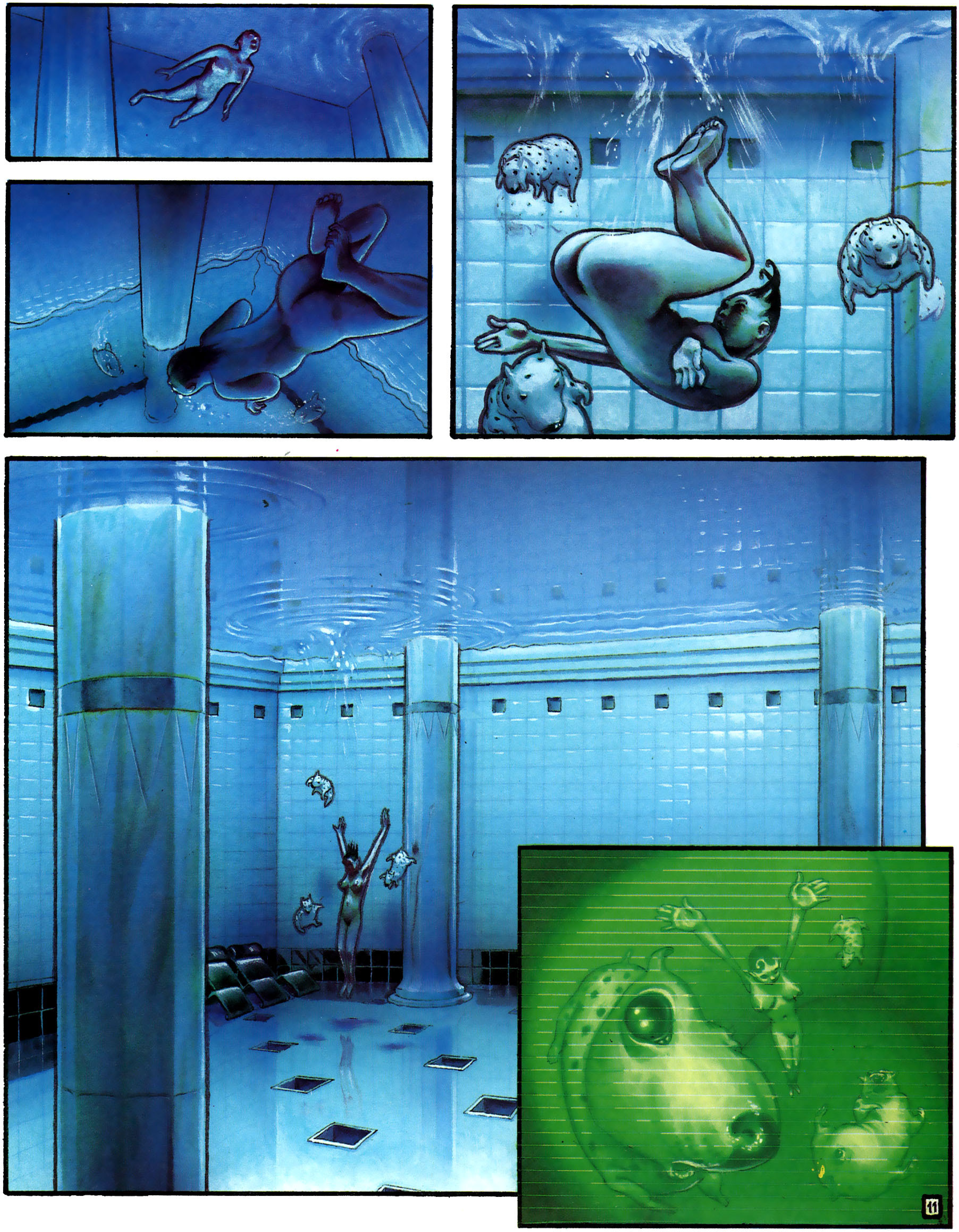

COSA... COSA E' SUCCESSO ?
L'HANNO AMMAZZATO, POI SQUARTATO. SUCCESSIVAMENTE IL SUO CORPO E' STATO FRANTUMATO, TRITURATO E RIDOTTO IN POLPA, PRIMA DI VENIRE PROIETTATO CONTRO LE PARETI DELLA CABINA IN MODO PERFETTAMENTE UNIFORME, IL SANGUE MESCOLATO ALLA CARNE, ALLE OSSA RIDOTTE IN POLVERE E AGLI UMORI.
NON SO ANCORA DI QUALI STRUMENTI SI SIANO SERVITI, SI CHIAMAVA...
BURBO B., 37 ANNI, TRE FIGLI, UNA MOGLIE, 2678 ZOTS E UN C.A.G, SI ERA GUADAGNATO IL VIAGGIO...
TAGLIA.
COME MACIULLATO...
MA LA CABINA VICINA E' OCCUPATA...
DA UN TERRESTRE. SI CHIAMA TAKILA T. I DATI CHE LO RIGUARDANO SONO NELLA MATRICE M. DUNQUE, IO NON POSSO ACCEDERVI. NON SI E' PIU' MANIFESTATO DOPO LA PARTENZA.
INTERROGHIAMOLO.
LUX
CHAUD
FROID
MITIGE

PUO' APRIRE PER FAVORE ?
PERCHE'?
C'E' UN MORTO NELLA CABINA ADIACENTE ALLA SUA, HA SENTITO QUALCOSA ?
NO.
PUO' APRIRE ADESSO ?
ECCO.
DIONNET
BEB-DEUM
8

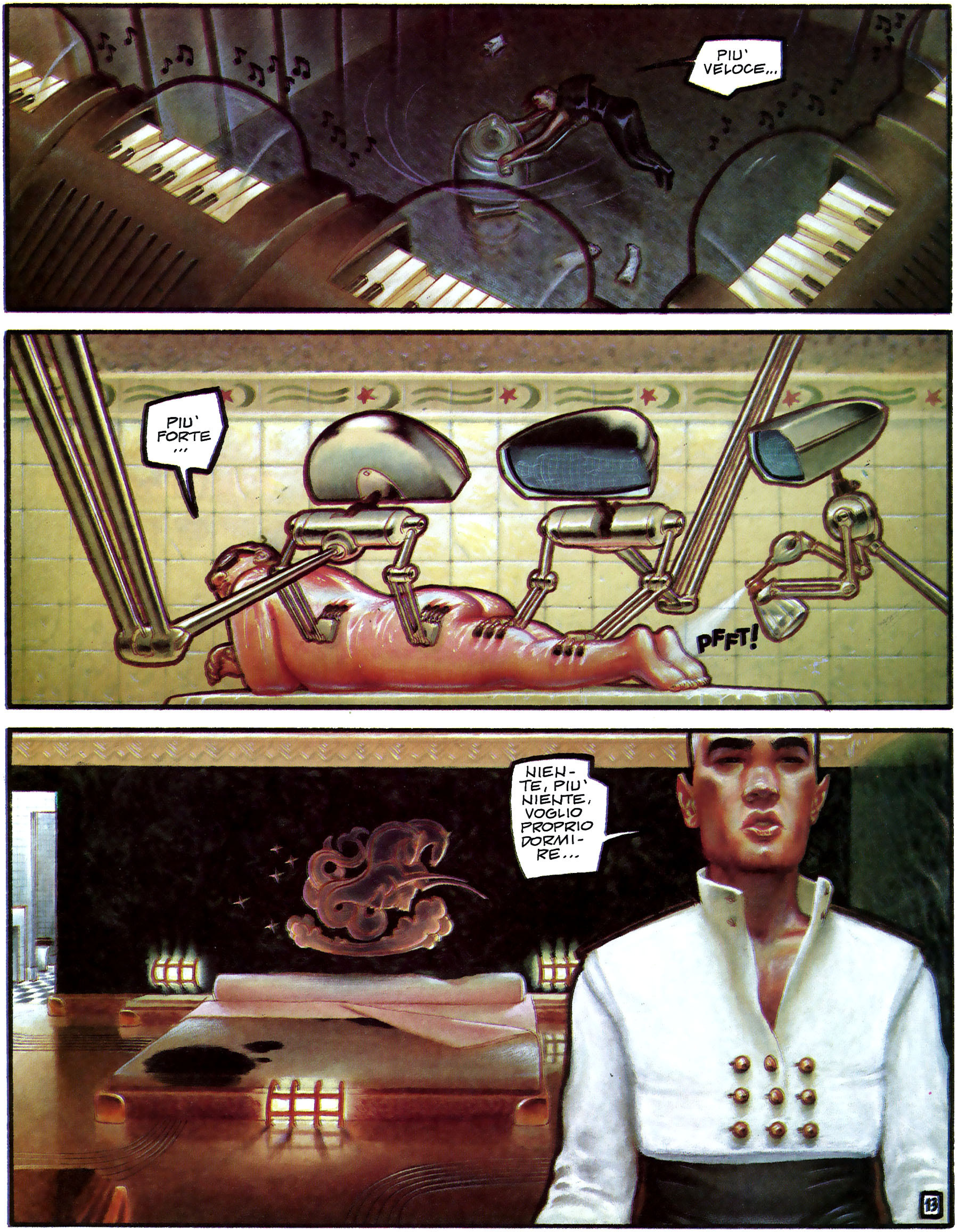

IL PASSEGGERO SI CHIAMA TAKILA T. E' STATO IL TERZO A PRENOTARSI PER IL VIAGGIO... HA PAGATO CON...
SILENZIO, MACCHINA! VUOLE SEGUIRMI, PASSEGGERO?
MA PERCHE' NO, COMANDANTE?
VILLE D'ALGER
9

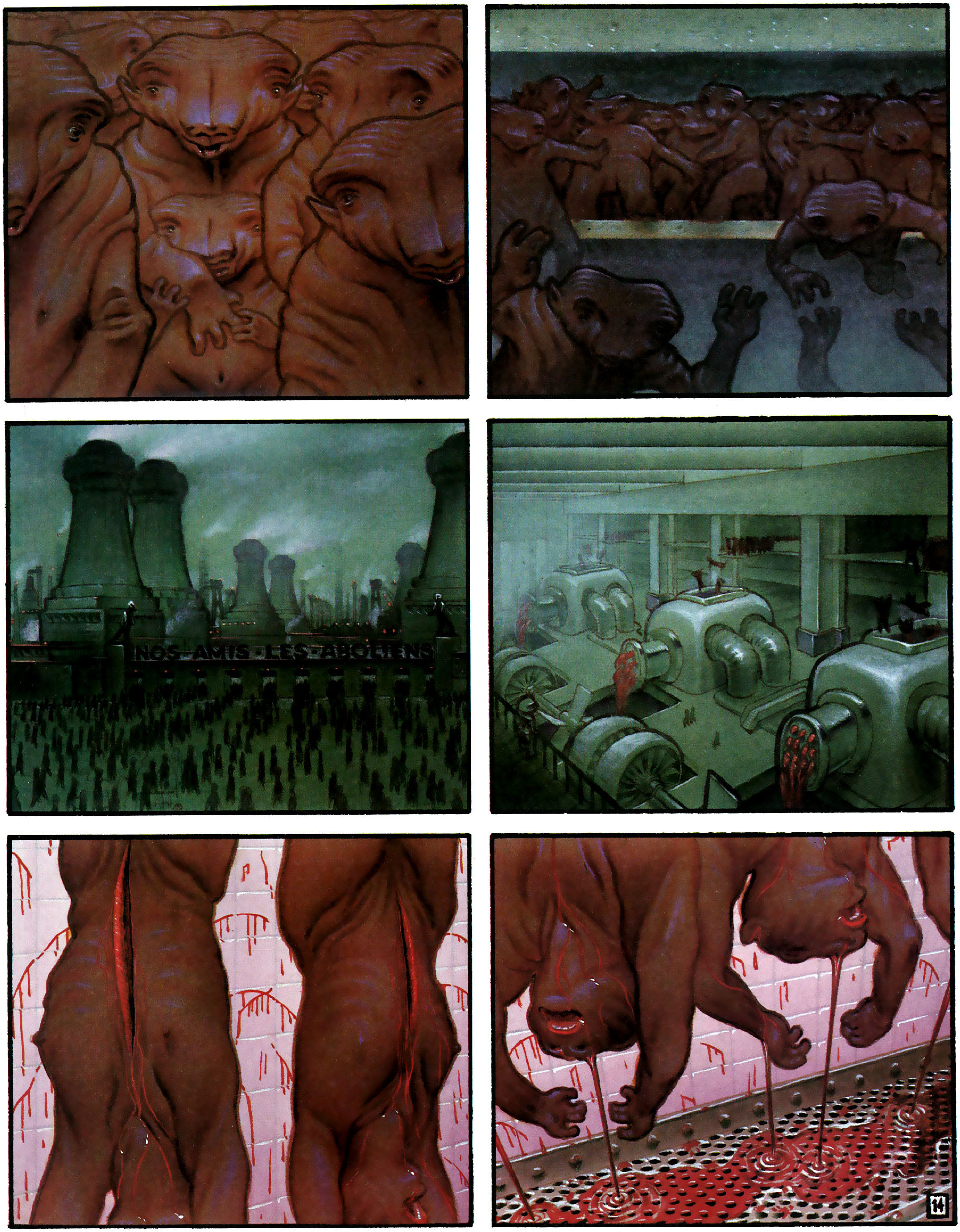


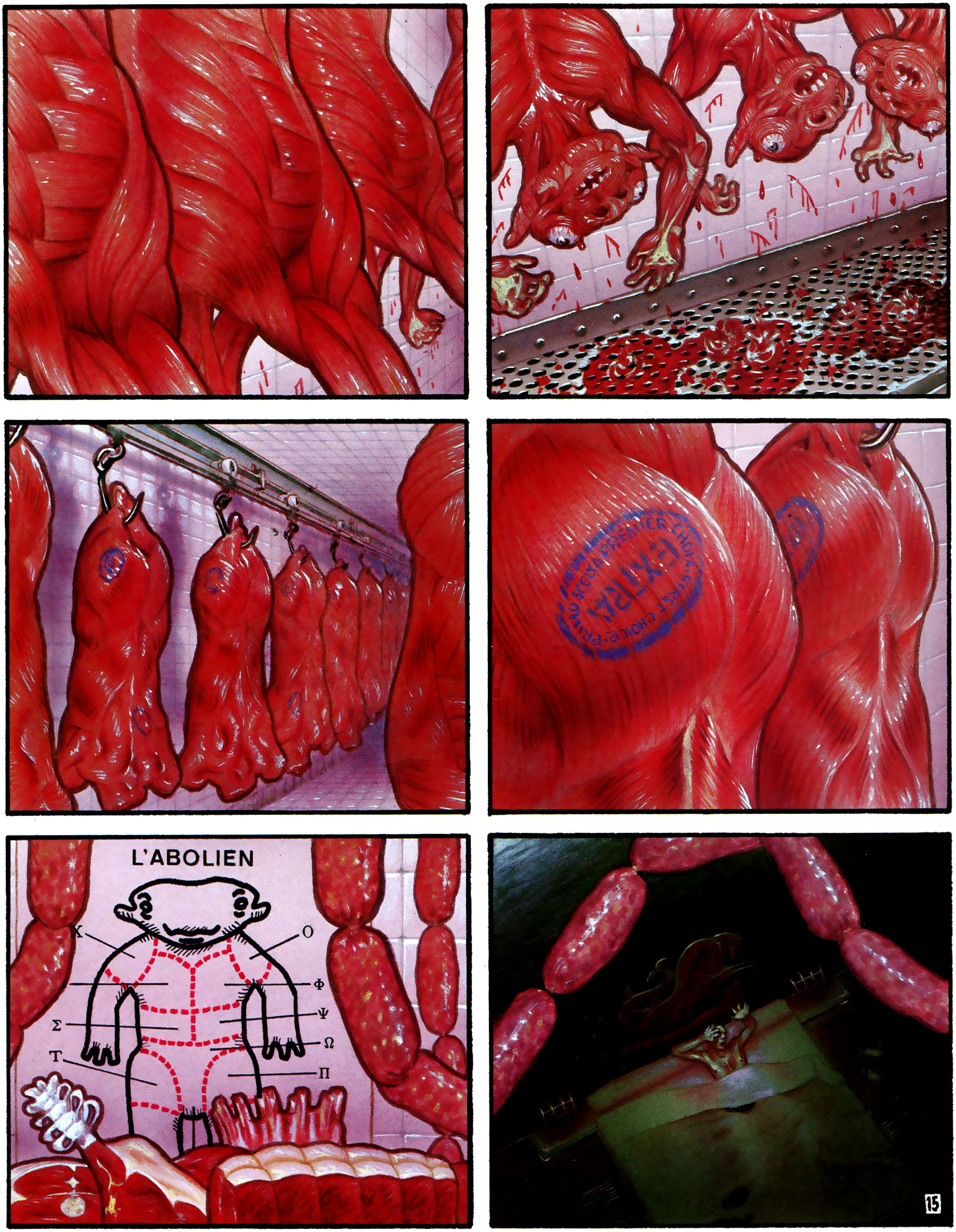
LA RINGRAZIO PER LA SUA COMPRENSIONE ... EVIDENTEMENTE, SE AVESSI SAPUTO ...
NON E' NULLA, LEI HA FATTO SOLTANTO IL SUO DOVERE, CONGRATULAZIONI.
ATTENTO!
FFUUUUUiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
GRAZIE, MI SENTIREI RIDICOLO DI DOVERLE LA VITA PROPRIO A BORDO DELLA MIA ASTRONAVE, SE ...
10



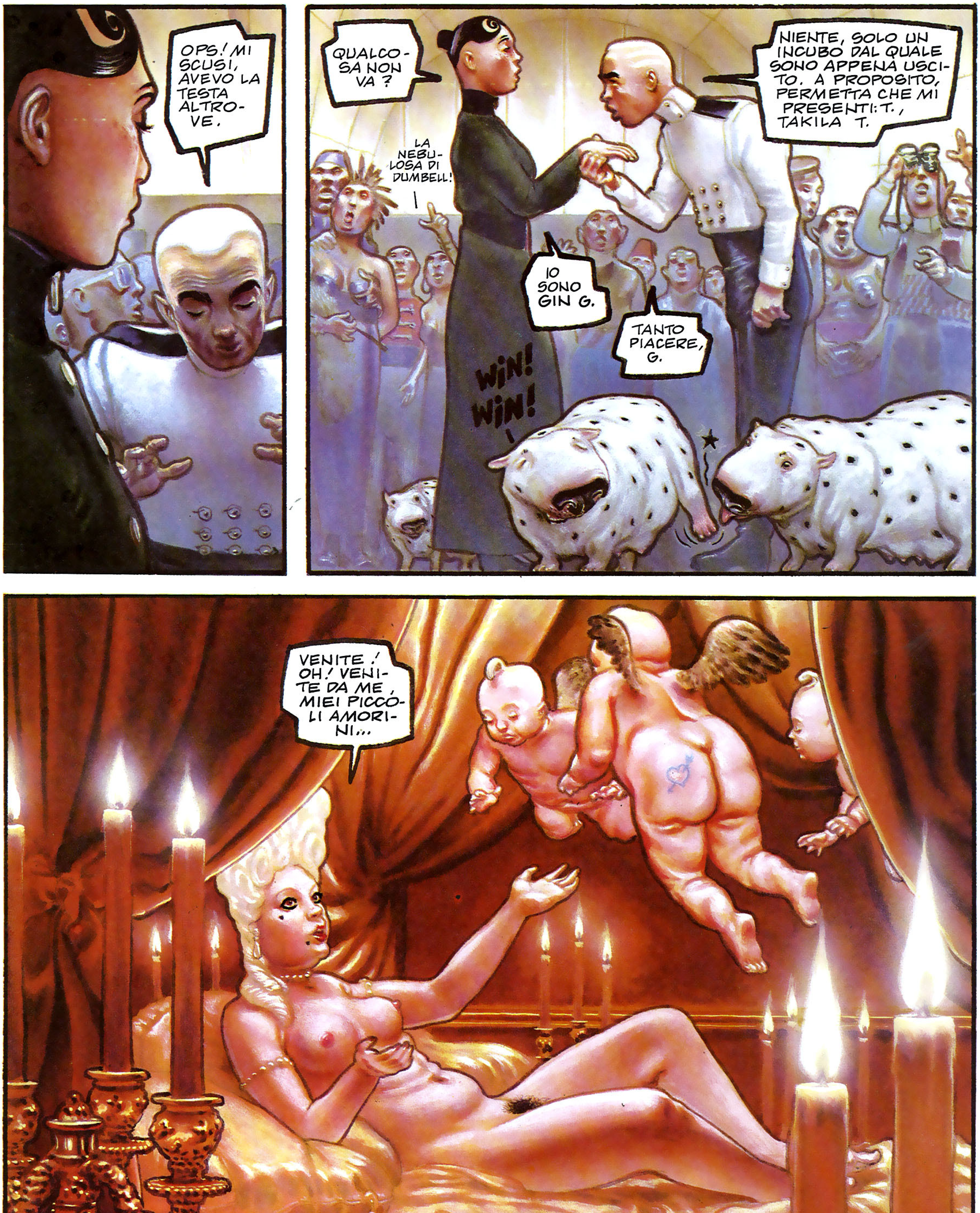
MA COSA CREDONO, QUEI TESTONI ?
DI FERMARE MOSCA L. ...
EPPURE GLI PIACE MANGIARE LA MIA CARNE!
AH! BLU! PERFETTO!

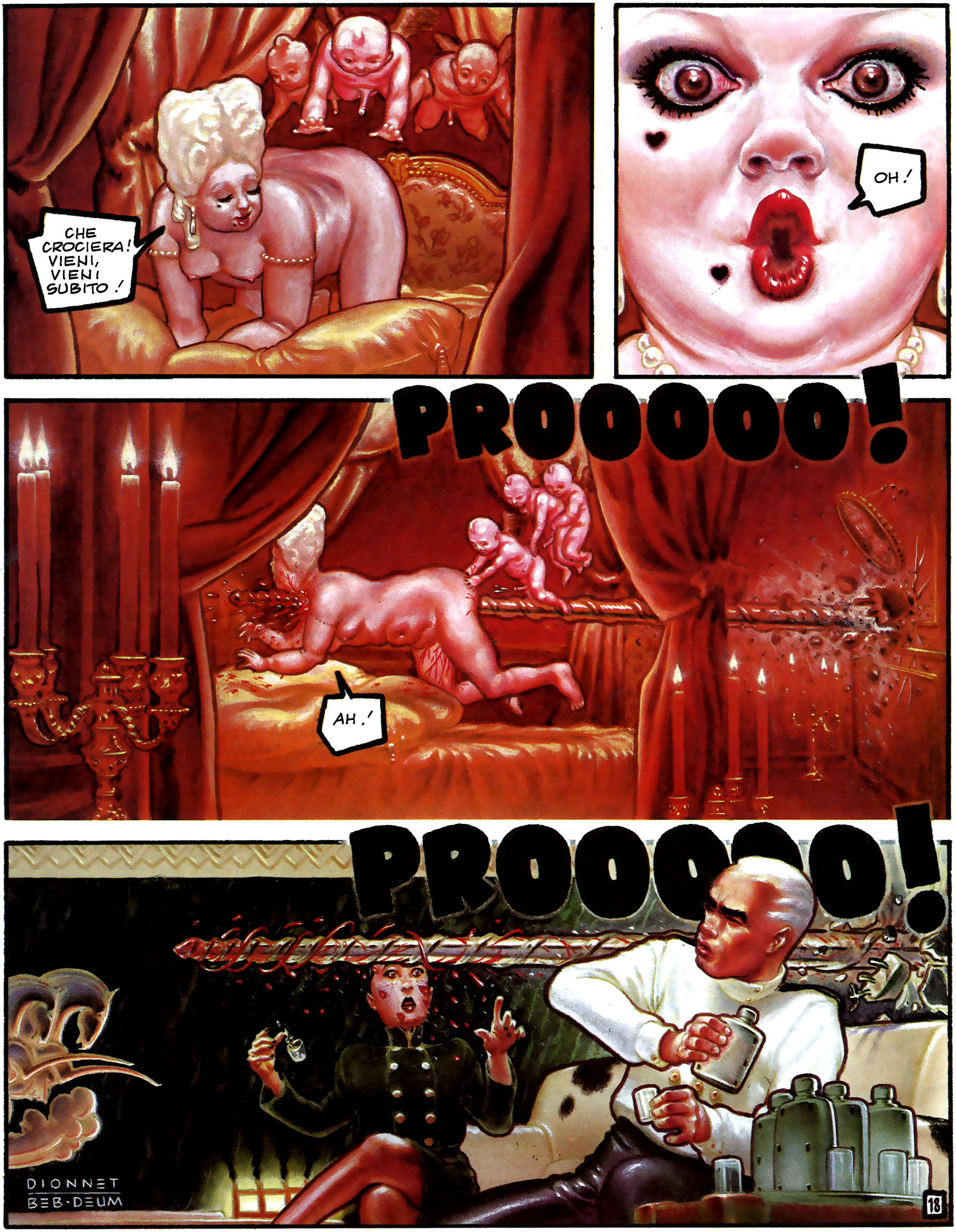

PIU' VELOCE...
PIU' FORTE ...
PFFT!
NIEN-TE, PIU' NIENTE, VOGLIO PROPRIO DORMI-RE...


NOS AMIS LES
14


SCELTA·PREMIER CHOIX·FIRST CHOICE·PRIMO
EXTRA
L'ABOLIEN
K
O
Φ
Ψ
Σ
Ω
T
Π

NOVA


OPS! MI SCUSI, AVEVO LA TESTA ALTROVE.
QUALCOSA NON VA?
NIENTE, SOLO UN INCUBO DAL QUALE SONO APPENA USCITO. A PROPOSITO, PERMETTA CHE MI PRESENTI: T., TAKILA T.
LA NEBULOSA DI DUMBELL!
IO SONO GIN G.
TANTO PIACERE, G.
WIN! WIN!
VENITE! OH! VENITE DA ME, MIEI PICCOLI AMORINI...
17


CHE CROCIERA! VIENI, VIENI SUBITO!
OH!
PROOOOO!
AH.!
PROOOOO!
DIONNET
BEB-DEUM
18

-CONTINUA-

LA GUERRA DEI MONDI VIRTUALI

WAR

Immaginari che cambiano: quando la guerra diventa davvero realtà

D I F E R R U C C I O G I R O M I N I

Indossando il guanto, la tuta **(DataSuit)** e le cuffie oculari **(EyePhone)**, diventa possibile penetrare completamente nel mondo virtuale generato dal computer e interagire con esso.

Una volta si poteva ancora dire: ma è fantascienza! Oggi, più in imbarazzo con le definizioni, e coscienti che la fantascienza non ancora avveratasi potrebbe realizzarsi da un momento all'altro, anche il nostro buon vecchio *sense of wonder* si ritrova ineluttabilmente limitato nei movimenti. Chi mantiene ancora le capacità di meravigliarsi, in ogni modo, dinanzi alle cosiddette 'realtà virtuali' non riesce proprio a reagire diversamente. Inevitabile è lo stupore misto a incredulità; mentre i fanciulloni americani, inventori e commercializzatori di questa 'idea resa fisica', sono già alla fase dell'entusiasmo sfrenato. Abbiamo potuto verificarlo direttamente con la nutrita delegazione americana (statunitensi, ma anche canadesi) presente al recente e stimolantissimo convegno organizzato a Venezia dal Centro di Documentazione di Palazzo Fortuny, "Mondi virtuali: simulazione, realtà, fantasia", i cui temi non possono non coinvolgere chi si interessa alle produzioni dell'immaginario contemporaneo.

Cos'è la realtà virtuale? E' una realtà che esiste e non esiste. O meglio, esiste virtualmente. La si può chiamare anche 'realtà artificiale'; o, secondo la anticipatoria definizione dello scrittore William Gibson, 'cyberspace', spazio cibernetico. Gli americani dicono anche 'remote presence', telepresenza; i francesi 'telesymbiosis'; i giapponesi addirittura 'tele-esistenza'.

Fondamentalmente, si tratta di un'esperienza di sintesi. *«E non è certo la prima con cui abbiamo a che fare»*, ricorda Warren Robinett, inventore del primo videogioco interattivo (*Adventure*) e oggi direttore di un progetto di ricerca alla University of North Caroline di Chapel Hill. *«Il telefono ci mette in contatto diretto, sensoriale, con un altro spazio. La fotografia con un altro tempo. Il microscopio con una differenza di scala spaziale, e la cinepresa accelerata (fiori che sbocciano, o nuvole che corrono in cielo) con un'altra scala temporale. Il contatore Geiger e un occhiale a infrarossi rendono percepibili cose che di solito non lo sono. Un videogioco infine può simulare tutto, ma non dà un'esperienza realmente sensibile. La realtà virtuale è il gradino successivo: un immaginario generato dal computer e reso visibile grazie a un casco-monitor che introduce l'utente all'interno di un mondo simulato in computergrafica tridimensionale. Insomma, un mondo creato per essere percepito dai nostri sensi - dagli occhi, dalle orecchie, dal tatto - ma che esiste solamente nella memoria del computer. Così, collegando dei sensori al casco-monitor, veniamo messi in grado di percepire fenomeni altrimenti non percepibili, di vedere l'invisibile. Questi mondi simulati possono essere mondi di fantasia, videogiochi tridimensionali creati per il nostro divertimento, ma anche simulazioni grafiche interattive pensate per esplorare il mondo reale a fini scientifici. Per esempio, utilizzando un sensore a ultrasuoni collegato al casco-monitor, un medico potrà presto vedere l'interno del corpo dei pazienti, in quella che si può definire una visione a raggi X»*.

Sconcertante, d'accordo, però anche logico. Prima che s'inventasse il fonografo, nessuno avrebbe immaginato che i suoni, fin lì considerati transeunti, potessero venire registrati o amplificati. Eppure è accaduto. *«Si possono immaginare registratori e amplificatori di gusti e odori, il display può fungere tranquillamente da transduttore sensorio»*, continua Robinett. *«Si può anche ipotizzare una sorta di 'traduzione' sensoriale, per esempio far vedere un cieco con l'olfatto, e così via; già leggere è in un certo senso ascoltare con gli occhi. Sono tutte cose possibili e affascinanti. L'unico problema è che non sappiamo a cosa somigliano le cose invisibili, impercettibili: per cui dobbiamo inventarci forme e colori...»*.

In sala si spengono le luci, si accende lo schermo e veniamo catapultati nel mondo dell'infinitamente piccolo: grazie alla computergrafica, stiamo volando attraverso un modello di molecola di emoglobina complicatissima e coloratissima. Ma, 'in realtà', che forma ha, e quali colori? Chissà: conoscendone la struttura, se ne possono solo ipotizzare delle visualizzazioni. L'esperienza comunque incanta, e la partecipazione emotiva dello spettatore è indubbiamente stimolata più che altrove. E' spettacolo anche la scienza.

Ed è principalmente nella storia dello spettacolo, non a caso, che vanno ricercati gli avi delle realtà virtuali degli anni Novanta. L'immersione completa nell'immagine è stata inseguita a partire dai cosiddetti 'panorama' ottocenteschi, presenti come attrazio-

«MEGLIO DELL'LSD!...», parola di Timothy Leary

Alto, aitante, allegro, passeggia elastico per la sala - l'ampio sottotetto di Palazzo Fortuny, con vista su tetti di Venezia - impugnando il microfono da consumato showman; accelera e rallenta il ritmo delle parole, alza e abbassa il tono; programmaticamente centrifugo, cambia discorso a rapidità folle; non tiene mai fermi neppure gli occhi appuntiti, coinvolgendoti al massimo quando ti guarda trafiggendoti come un guru; e tra il predicatorio e l'autoironico scandisce: *«Il mondo virtuale è di-ver-ten-te!»*.

Timothy Leary non è solo più giovanile di quanto ci si potesse immaginare, ma è anche meno fulminato di quanto fosse lecito sospettare: *«Finché costa più di 300 dollari, aspettate: presto i giapponesi ce la daranno a meno»*, ammicca subito dopo. Buon vecchio santone, ormai ha i capelli bianchi, ma è sempre il solito impertinente...

Oggi l'ex profeta dell'LSD sembra essersi riciclato come araldo delle realtà virtuali. Ma la sua nuova fuga dalla banale realtà quotidiana è un prolungamento della grande stagione psichedelica, oppure in questa "commercializzazione del sogno" ha addirittura abbracciato la causa dei suoi nemici d'un tempo?

«In questo lavoro il mio obiettivo è lo stesso degli ultimi trentacinque anni: dare potere all'individuo! Tutto quello che ho fatto nella mia vita ha sempre avuto il fine di distruggere il controllo sull'immaginario individuale!».

Intende dunque la realtà virtuale come un sistema intrinsecamente antagonista al potere costituito?

«Certo! Noi (e di questo circo globale ancora capace di esprimere la joie de vivre non fanno parte solo queste truppe carnevalesche che oggi vedete qui a Venezia: siamo in molti, e veniamo dagli anni Sessanta...) - tutti noi, dicevo, stiamo sviluppando un nuovo linguaggio! Un linguaggio teletronico, multidimensionale, che si oppone ai linguaggi tradizionali, perlopiù delineati da un gruppo interno per escludere un gruppo esterno... Pensate alle lingue del mondo: servono ad alienare le persone, sono troppe, non ci si capisce, si creano incomprensioni, problemi diplomatici... E anche i libri... Un libro non è che un parallelepipedo di parole morte per cui ha dato la vita un albero... La realtà virtuale, invece, è comunicazione diretta! Con la realtà virtuale si può entrare direttamente nelle storie, viverle! Si può entrare in comunicazione con altri e capirsi con i soli movimenti del corpo! La peggiore burocrazia del mondo non è la CIA o il KGB o il Vaticano, ma il sistema educativo vigente, che impedisce ai bambini di crescere liberi di esprimersi, liberi da condizionamenti!».

Allora i mondi virtuali sono meglio dell'LSD?

«Certo, perché le esperienze psichedeliche non possono essere comunicate direttamente, invece la realtà virtuale sì: proprio come un buon orgasmo!».

FG

Il guanto **DataGlove** e il suo "doppio" nell'ambiente sintetico.

ni in tutte le grandi fiere, tra cui l'Esposizione di Parigi: con immagini prima fisse e poi in movimento, per dare per esempio l'idea del viaggio di una nave lungo un fiume, e naturalmente con immagini prima dipinte e poi fotografate, per esigenze di sempre maggiore realismo. In questa ricerca di coinvolgimento dello spettatore non si può dimenticare nemmeno la tormentata stagione del cinema in 3D, specie con i film stereoscopici degli anni Trenta e Cinquanta, in cui la tridimensionalizzazione dell'immagine è basata sulla visione binoculare. Negli anni Sessanta, poi, un coraggioso inventore californiano sperimentò una pionieristica 'telepresenza in ambiente virtuale', come si direbbe oggi: il *Sensorama*, sorta di protovideogioco dal feedback multisensoriale, non solo visivo. Era una corsa in auto attraverso la città di New York. Si guidava seduti su un sedile vibrante e da dietro lo schermo un ventilatore spingeva aria sulla faccia e diffondeva un odore chimico simile a quello della benzina.

Oggi, dopo decenni di esperimenti con applicazioni anche da baraccone, che da *cinemascope* e *panavision* sono arrivati fino al *sensurround* e al recentissimo *showscan* elaborato da Douglas Trumbull, in Giappone la Fujitsu ha sviluppato un suo graziosissimo sistema di 'teatro computergrafico in 3D' che prevede l'uso di occhiali con lenti polarizzanti, e da parte sua la Mitsubishi ha studiato un sistema di proiezione globale, a 360°, nel quale il pubblico siede al centro, su un pavimento di vetro... Ma gli spettatori ancora non interagiscono con quello che vedono. E a ogni modo l'interazione, quella già presente per esempio nei videogiochi, non è paragonabile alla full immersion nella realtà virtuale.

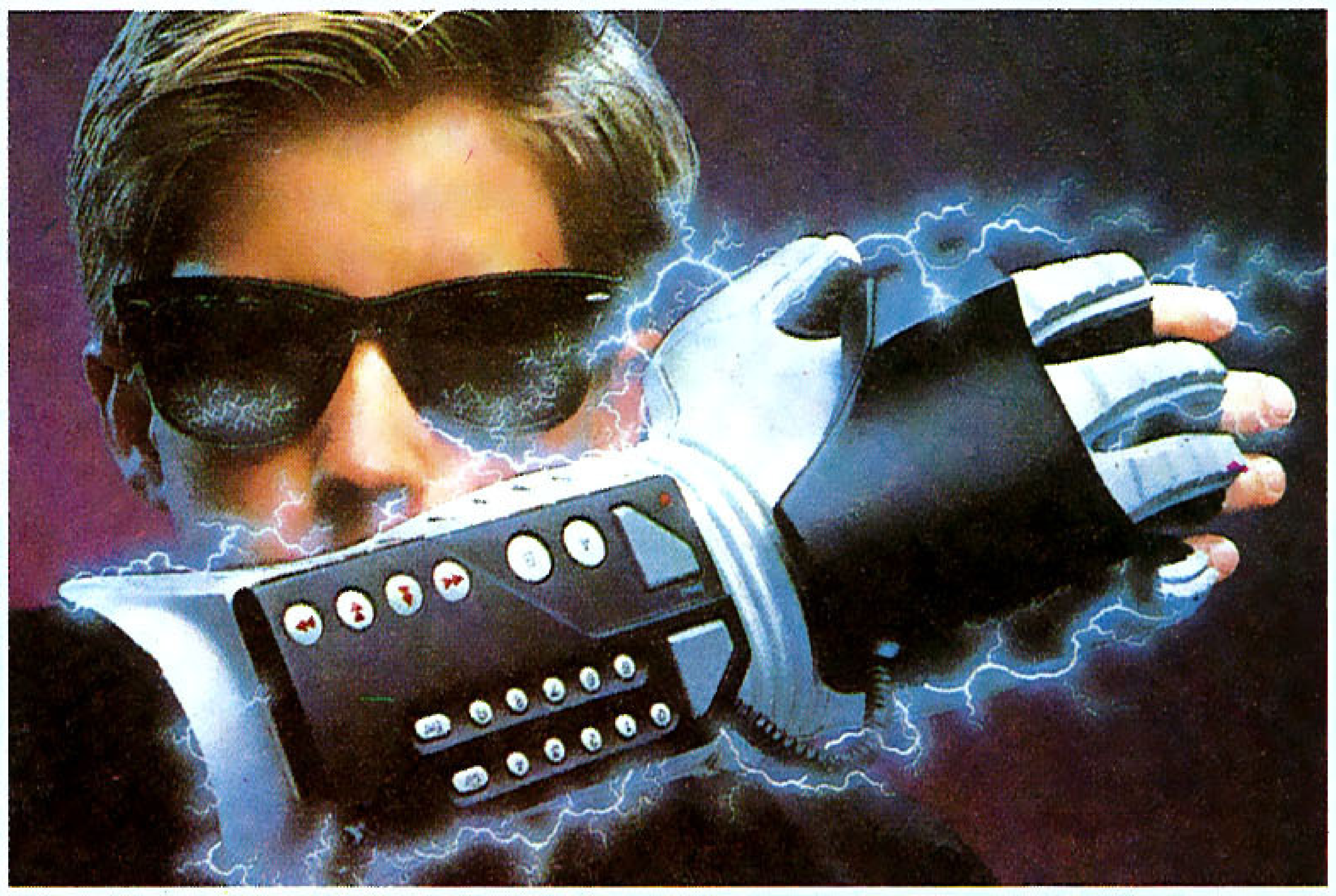
Le tappe tecnologiche di questa direzione ci vengono riassunte da Scott Fisher, già direttore del progetto Virtual Environment Workstation (VIEW) della NASA, ricercatore per la Atari e ora direttore della Telepresence Research di Los Altos, California. *«Da un lato ci sono i simulatori di volo, come quello elaborato una decina di anni fa dal Massachusetts Institute of Technology, per cui il pilota impara a volare stando in un cockpit inserito in ambienti computerizzati, quindi con spese e pericoli di molto inferiori. O i simulatori di guida: conosco un caso recente di una cittadina americana le cui strade sono state tutte riprese dall'elicottero, e i dati immagazzinati su videodisco servono oggi per imparare a guidare su quelle stesse strade, con i semafori giusti e il traffico reale. Ma un altro settore importante è stato quello dei controlli robotici a distanza, per situazioni pericolose.*

«Agli anni Cinquanta risale il primo esempio di 'casco' indossato (su un occhio solo) da un operatore, ai cui movimenti del capo corrispondevano analoghi movimenti di una telecamera (ancora in bianco e nero) posta in altro ambiente. La prima versione di visualizzatore per la NASA, invece, consisteva in un casco integrale, che all'interno aveva uno schermo grandangolare a cristalli liquidi; seguirono dei meno ingombranti occhiali; e oggi si usa un visore ancora più piccolo, con un angolo 'umano' di 180°, più microfoni per comandare al computer, cuffie per sentire e infine il guanto. Quest'ultimo, ieri una struttura metal-

LA SFIDA DEL GUANTO

Tecnologie di punta nel salotto di casa: dallo scorso settembre, la Mattel commercializza anche in Italia il **PowerGlove**, un guanto che permette di interagire con i videogiochi entrando direttamente, per così dire, nel televisore.
«E' una sorta di joystick perfezionato», ci dice Daniela Manfrini, della direzione marketing della grande multinazionale del giocattolo, *«messo a punto dalla Mattel l'anno scorso adattando il* ***DataGlove*** *della Nasa che utilizza tecnologia VPL. Tra l'altro, paghiamo davvero un sacco di royalties all'inventore...»*.
Il **PowerGlove**, già in vendita in Italia a 199.000 lire, per ora può essere utilizzato esclusivamente da chi possiede una 'consolle' Nintendo (altre 199.000 lire), cui è collegato tramite un cavetto; c'è un altro collegamento con una specie di antennina, i cui sensori vanno sistemati ai bordi del monitor. In America però si comincia già a utilizzare il **PowerGlove** col Macintosh o con altre marche di personal computer, come nuovo 'mouse' più duttile.
«Il guanto è disponibile in due misure, per adattarsi a mani di dimensioni diverse», spiega Daniela Manfrini. *«Il primo approccio è realmente appassionante: con giochi come la boxe e la guida di un'automobile, l'impatto è spettacolare e la tecnica d'uso è di comprensione immediata. Si tira un pugno nell'aria, e sullo schermo l'avversario cade tramortito, oppure si guida più o meno come si farebbe nella realtà. La tastierina sul dorso, che adatta gli impulsi del guanto al monitor, permette inoltre di definire meglio i campi d'azione del giocatore in base alle diverse distanze e altezze»*.
Previsioni di penetrazione nel mercato?
«Il PowerGlove fa uso di una tecnologia molto avanzata, perciò si indirizza per ora a un tipo di consumatore piuttosto sofisticato. Ma il futuro appartiene senza dubbio a questi strumenti interattivi».

F G



lica pesante, adesso per fortuna ha un hardware molto leggero, messo a punto dalla californiana VPL Research.

«Oggi le telecamere stereoscopiche, comandate a distanza dai movimenti del capo dell'operatore, sono ormai grandi come un pollice. Ma la grande innovazione odierna è che all'interno dello 'spazio informatico' (information space, o data space) *ci si può aggirare quasi 'fisicamente' tra i dati, simulando esperienze diverse, come facevano i protagonisti del profetico film* Tron. *Anzi, in tale versione quasi a cartoni animati della realtà vera, per la precisione ci si muove aprendo 'finestre virtuali', come se ci si trovasse all'interno di un Macintosh.*

«La novità più affascinante riguarda però i cosiddetti 'mondi virtuali condivisi'. In Giappone è già disponibile un videogioco, elaborato dalla Lucasfilm e commercializzato dalla Fujitsu, che ti dà sullo schermo la rappresentazione di te stesso, da solo o con gli altri giocatori, direttamente inserito nell'ambiente di gioco; ma c'è di più. Ancora la VPL Research ha brevettato il sistema RB2, ovvero 'Reality Built for 2 or More Users' (realtà costruita per due o più fruitori). E' un vero e proprio ciberspazio; permette cioè a due o più persone di occupare lo stesso spazio virtuale».

Non è difficile, così, ipotizzare le future applicazioni di queste tecnologie. In campo scientifico, come abbiamo già visto; ma anche nell'area dello spettacolo (la fantasia interattiva può catapultarci nel bel mezzo di esperienze cinematografiche o teatrali per farci diventare uno degli attori - ricordate *L'invenzione di Morel*, lo splendido romanzo di Adolfo Bioy Casares?); e pure nello sviluppo di tecniche artistiche per operare nell'ambiente intorno a chi agisce (non era uno dei sogni di Pablo Picasso?).

Ma a che punto è - veramente - la ricerca oggi, quali gli sviluppi attuali e le applicazioni reali?

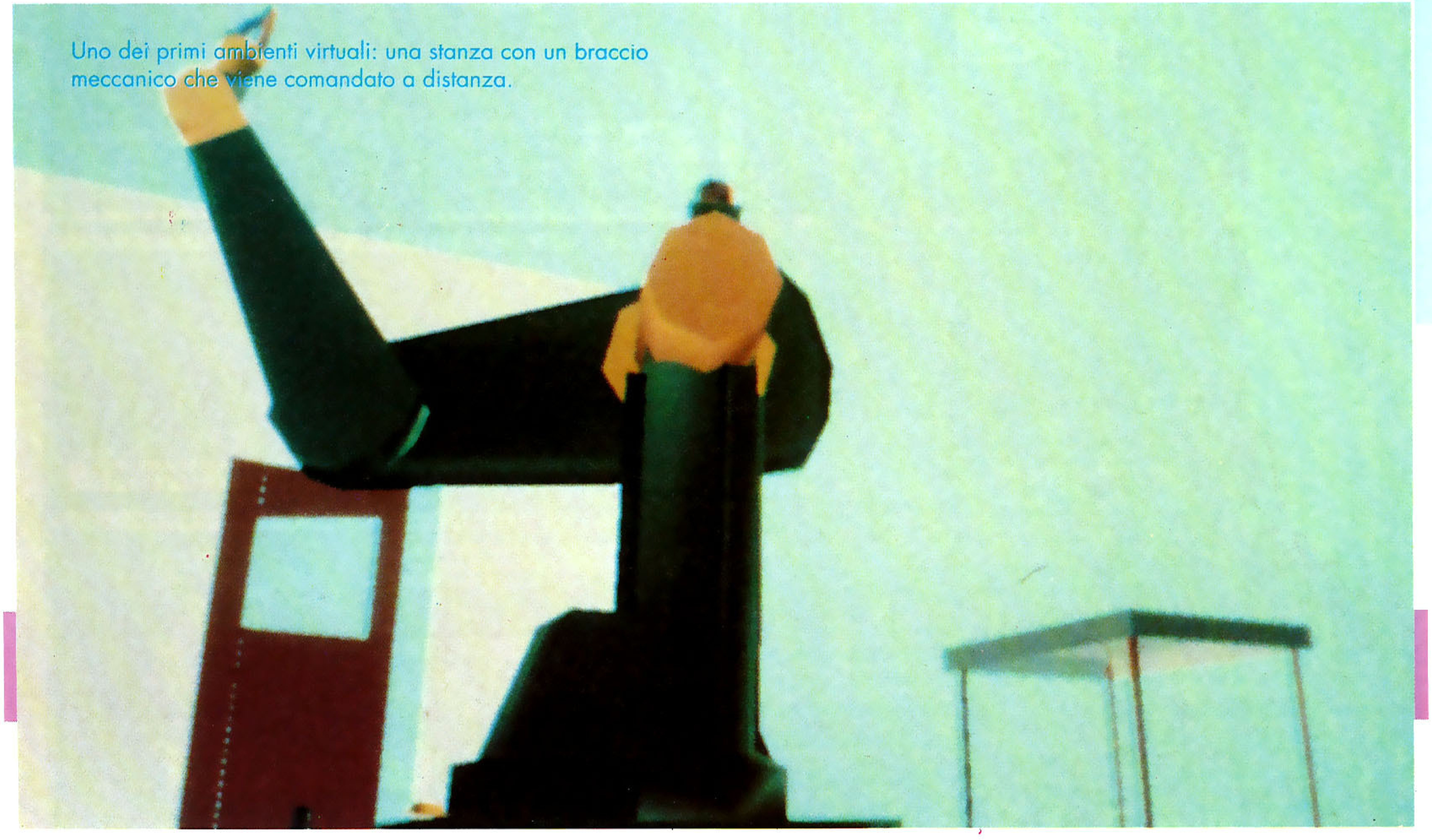
«Siamo ancora nella fase iniziale di questa tecnologia», risponde Fischer. *«A parte gli ovvi usi spaziali dei comandi a distanza (ora si stanno mettendo a punto modi di camminare nello spazio con sistemi sempre più naturali), già da anni molte unità di polizia usano robot telecomandati per disinnescare bombe. Abbiamo nominato i simulatori di guida e di volo, ma esistono altre applicazioni militari: dai sistemi di puntamento ai combattimenti simulati con carri armati. Io personalmente ne ho effettuato uno nel Kentucky, mentre il mio fittizio 'attaccante' si trovava in un altro Stato. Ed esiste pure, già da dieci anni, un simulatore personale di sci virtuale, sviluppato dalla Disney. Adesso si sta pensando ad applicazioni per il mondo della finanza: a Wall Street, dove si devono tenere sotto gli occhi contemporaneamente molti monitor con vari dati, per abbreviare i tempi di reazione alle situazioni e, conseguentemente, di decisione. Ed è diffusa la coscienza che questa tecnologia sia specialmente applicabile ai portatori di handicap per ampliarne le possibilità di movimento o di intervento sul reale. E' anche per questo che si sta lavorando molto all'ampliamento delle sensazioni tattili. Ritengo comunque che un buon simulatore chirurgico, per allenare i medici a operare, richiederà ancora almeno cinque anni, mentre per un ciberspazio perfettamente fruibile ci vorranno forse vent'anni».*

Peccato. Ci eravamo già montati la testa. Vedevamo già i telefoni del Duemila (tra poco, cioè) proiettarci nelle case altrui, o far entrare gli altri in casa nostra, in conversazioni aiutate dai gesti e magari addirittura dai contatti fisici tra interlocutori. Non parliamo poi dell'epocale mutamento delle messaggerie erotiche, per ora limitate allo scambio di lettere o di semplici voci via cavo...

Nelle realtà virtuali, a dire il vero, la qualità delle immagini è ancora molto modesta rispetto all'elevatissima definizione ormai raggiunta in altri casi di computergrafica; è ancora decisamente poco precisa nel dettaglio. Ciò dipende essenzialmente dal fatto che si tratta di immagini elaborate in tempo reale, ossia nel momento stesso in cui l''attore' le esplora (e contemporaneamente, quindi le *crea*). Richiedono ancora molti perfezionamenti, in poche parole.

Pazienza, si diceva. Ma ciò non ci impedisce affatto di sognare un futuro remoto come sempre più prossimo. Abbiamo preso gusto a questo inverarsi della fantascienza, siamo decisamente eccitati quando la fantasia e la realtà vengono messe in condizione di coincidere.

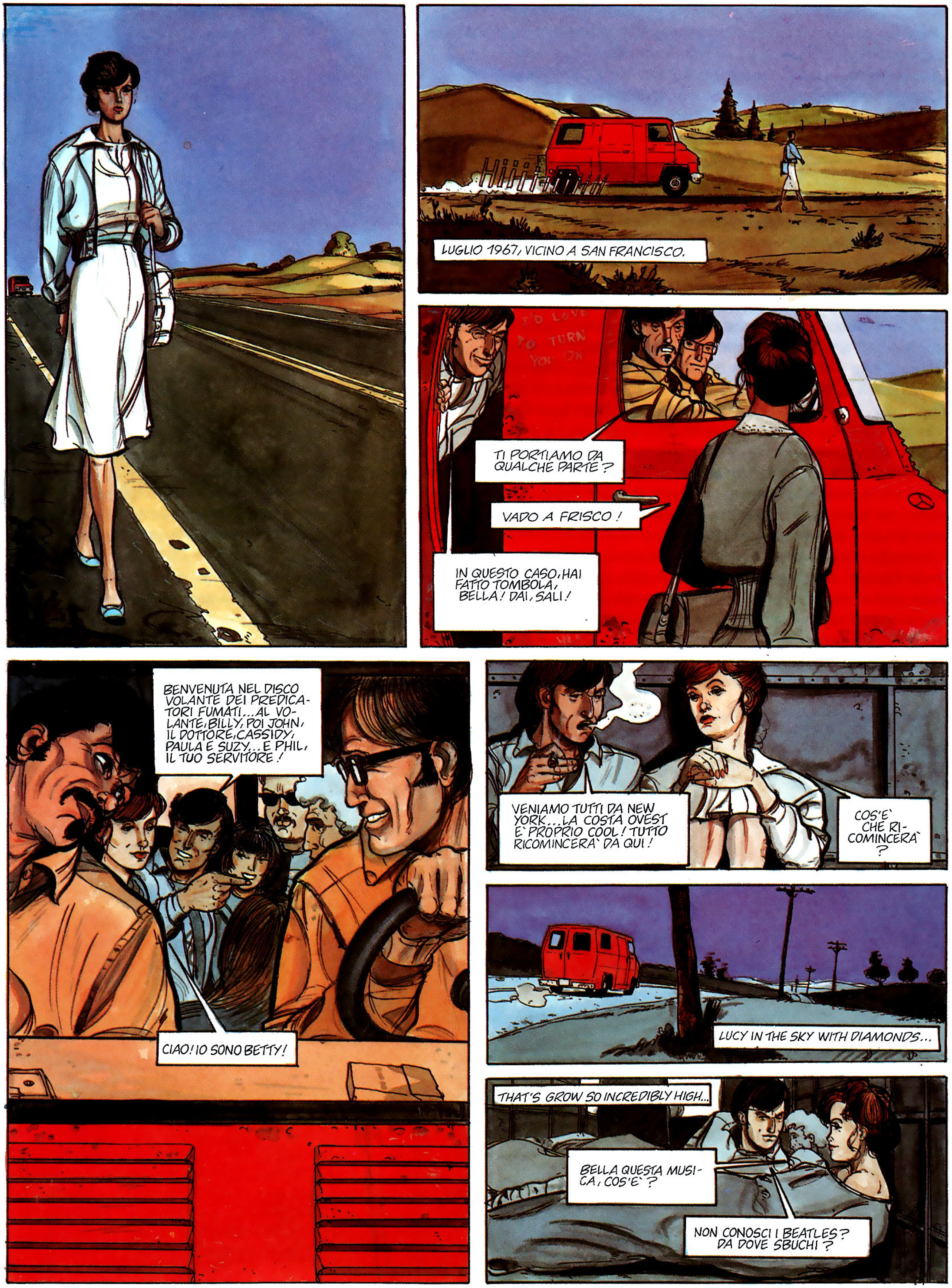
NE



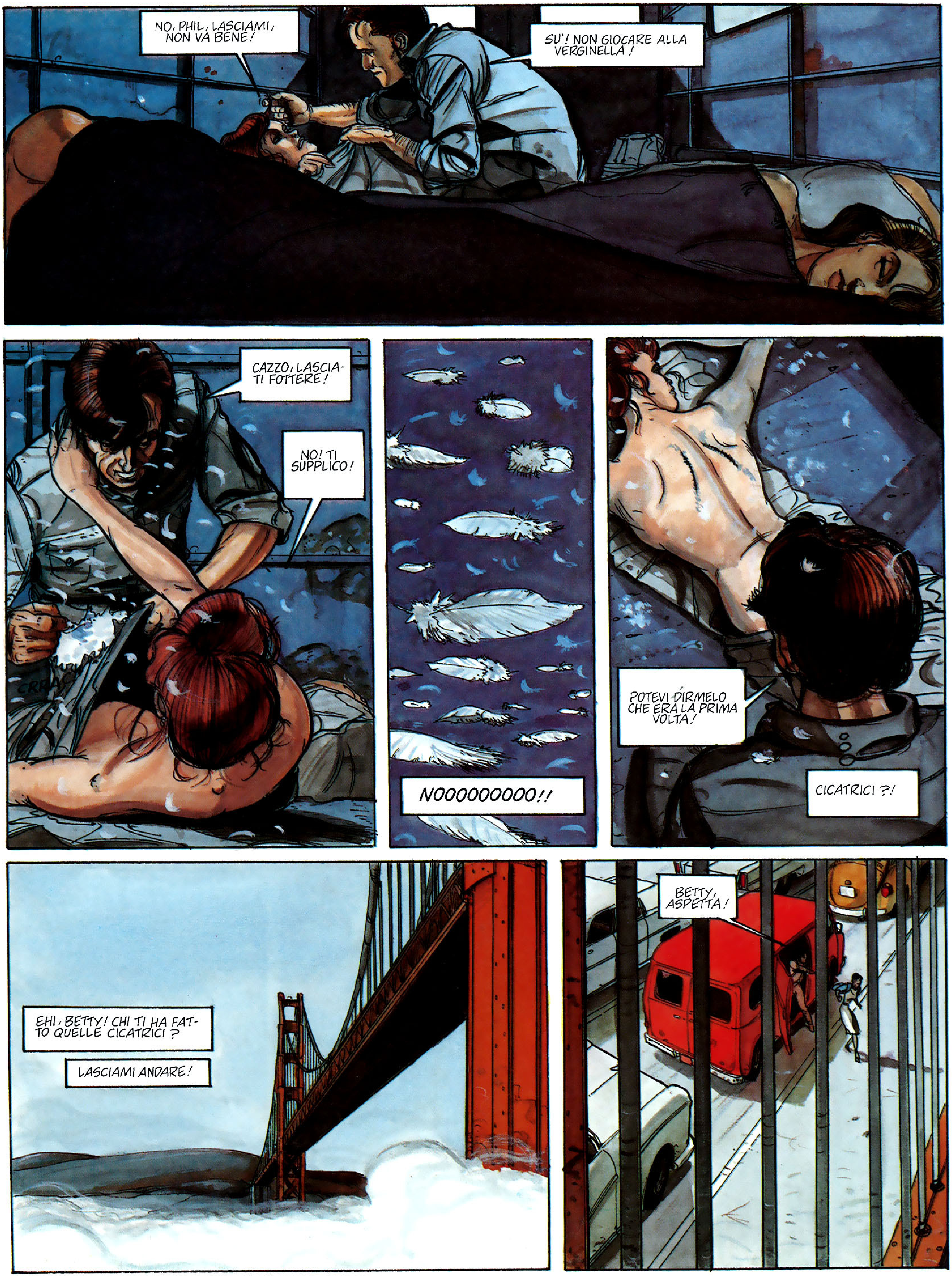
Uno dei primi ambienti virtuali: una stanza con un braccio meccanico che viene comandato a distanza.

P.GALLIANO — L. THEUREAU

IL SALTO DELL'ANGELO



Titolo originale: Le saut de l'ange © 1989 Humano SA - Les Humanoïdes Associés.
Edizione italiana - traduzione: Luigi Bernardi, lettering: Andrea Accardi. © 1991 Granata Press, Bologna.



EHI, NON FARE LA SCEMA, BETTY!
PLOUF!
CLINC!
20 ANNI DOPO, DALLE PARTI DI BROOKLIN.
EHI, BELLO! CI RACCONTI LA STORIA DELL' ANGELO?...
SÌ, PHIL, LA STORIA DELL'ANGELO. NON LA SAPPIAMO!
È PROPRIO L'ULTIMO, PHIL! STO PER CHIU-DERE!
ANDATE A FARVI FOTTERE!
SI PUÒ BERE QUALCOSA IN QUESTO BUCO?
SEMPRE, PER UNA SIGNORA COME TE!
?

BETTY?
SBAGLIATO, COCCO! MI CHIAMO ANGELA.
E' INCREDIBILE! HO CONOSCIUTO UNA RAGAZZA, UNA VOLTA... LE SOMIGLI TANTO!
NON POSSO CREDERCI! NIENTE DI PIÙ ORIGINALE PER ATTACCARE BOTTONE? E CHIUDI QUELLA BOCCA, SI SENTE LA PUZZA FIN DA QUI!
EHI, BETTY, ASPETTA!
LASCIAMI, IDIOTA! CAZZO VUOI DA ME?
VEDERE LA TUA SCHIENA!
100
AH, E' QUESTO! POTEVI DIRLO SUBITO. FANNO 50 DOLLARI... HO UNA CAMERA QUI VICINO.
VENT'ANNI FA BETTY SI E' GETTATA DAL GOLDEN GATE. CAPISCI, E' PER QUESTO CHE...
RACCONTAMELA AL CALDO, LA TUA STORIA D'AMORE. DETESTO PIANGERE PER STRADA!
ACCIDENTI, ANCORA SU?
AL SETTIMO CIELO, PHIL... AL SETTIMO CIELO!
TO CARL WITH ALL MY LOVE
N.Y.

-FINE DELL'EPISODIO-

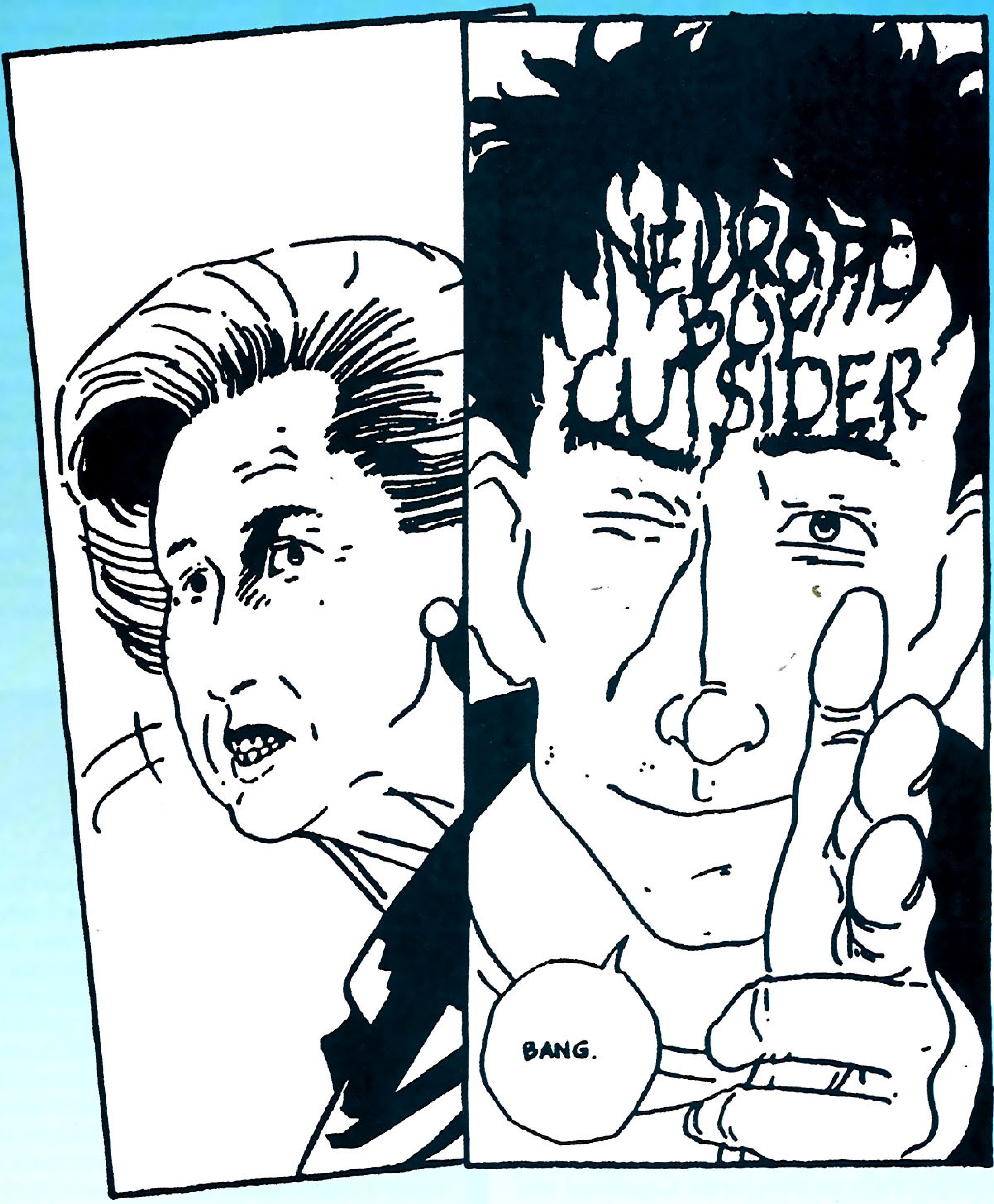
ENGLAND

STORIE CHE SCOTTANO

Politica e contestazione nel nuovo fumetto inglese

DI PAUL GRAVETT

DOSSIER



St. Swithin's Day. Un colpo al cuore dello stato thatcheriano.

«I dittatori della destra e della sinistra temono i vignettisti di satira politica più della bomba atomica. Nessun governo totalitario può permettersi di essere deriso».

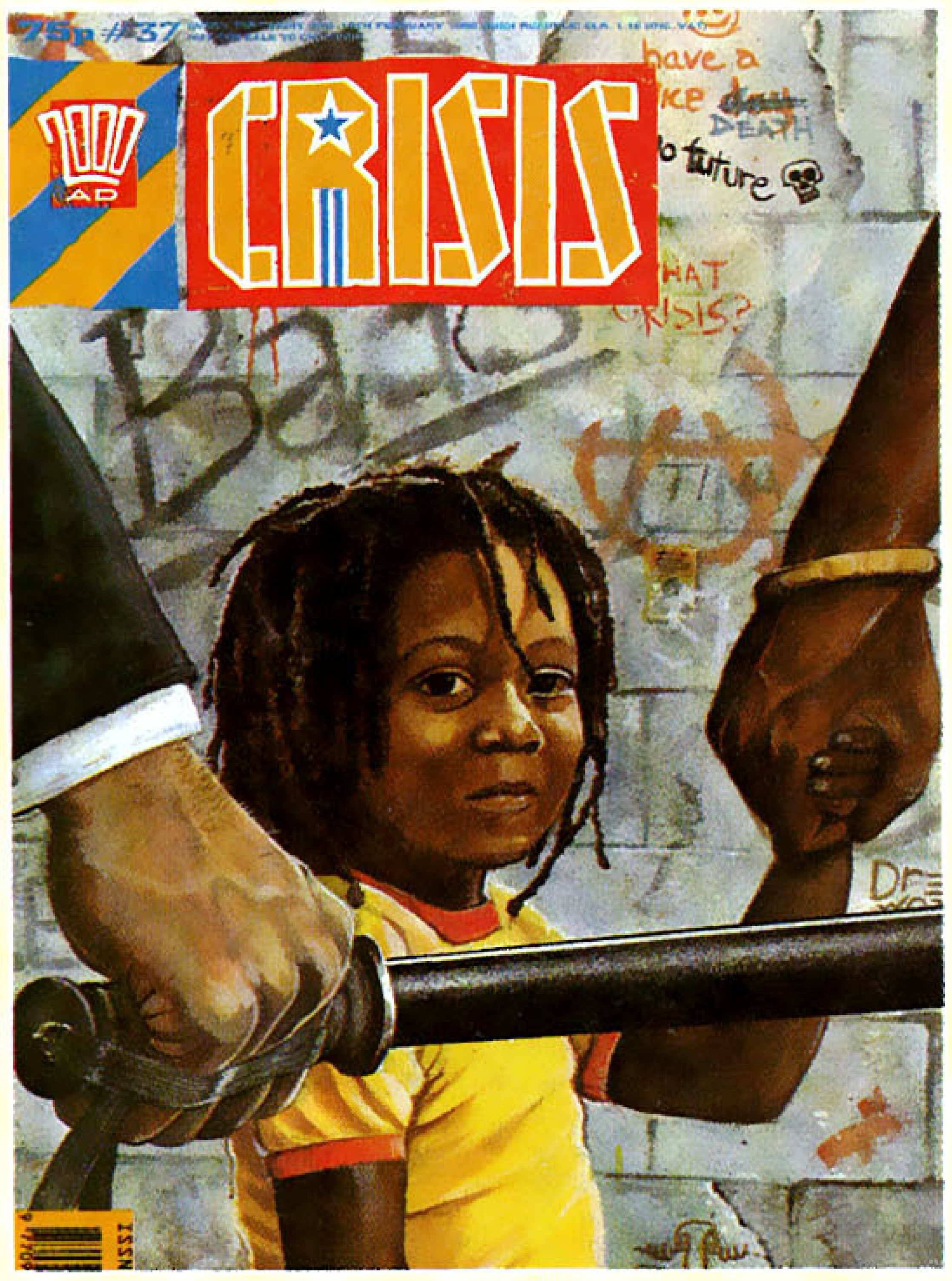
Art Buchwald

In *1984*, il celebre romanzo fanta-politico di George Orwell, uno stato totalitario riscriveva i libri di storia cancellando dai testi chiunque fosse malvisto dal Partito: non c'era spazio per alternative, domande, critiche, sovversione. Nel 1990, nell'Inghilterra lacerata di Margaret Thatcher, il governo è difficilmente criticato sia dai quotidiani, il cui mercato risulta dominato da edizioni tabloid fiancheggiatrici del partito Tory, come "The Sun", che riscuotono un enorme successo, che dalla televisione, spesso bersaglio delle pressioni ministeriali e delle accuse di 'cattiva influenza'. Così, sorprendentemente, è nel fumetto che si esprime oggi la più sfrenata critica all'establishment politico.

Questo è ancora più stupefacente perché per decenni il fumetto britannico, come propaganda conformista o come mezzo d'evasione giovanile, ha principalmente sorretto lo status quo esistente. Già nel 1940

DOSSIER

George Orwell scrisse un aspro saggio sottolineando i valori presenti in giornali per ragazzi come "Magnet" e "Wizard", veri best-seller dell'epoca. Egli lamentava che fossero «... impregnati delle peggiori illusioni del 1910» e «... censurati secondo gli interessi della classe dominante». Orwell recriminava il fatto che i giovani, influenzabili, non avessero alcuna alternativa di sinistra a questi settimanali conservatori. «In questo momento», scriveva, «avere un giornale 'di sinistra' e al contempo attraente per dei normali adolescenti è cosa che va oltre la speranza, ma non è detto che ciò sia impossibile».



E' vero, non è stato impossibile, ma l'idea di Orwell si è concretizzata in modo lento e tortuoso. Solo ora, cinquant'anni più tardi, il fumetto britannico ha realmente iniziato a scrollarsi di dosso anni di polvere e a produrre pubblicazioni più attuali. Questo è avvenuto dopo una lunga lotta, compiuta da una nuova generazione di scrittori e artisti prevalentemente di sinistra e anti-sistema, perché si ottenesse la libertà di trattare esplicitamente argomenti politici. Nel passato gli editori sono stati notoriamente molto scettici su ogni spunto polemico. Per esempio, nel 1976 la IPC lanciò il suo nuovo settimanale per ragazzi dal titolo "Action" che presentava temi scottanti. Nonostante le numerose vendite e gli ottimi profitti, la IPC cedette di fronte alle obiezioni dei media contro la violenza presente nella pubblicazione e alle minacce da parte dei principali distributori britannici di non diffondere più tale rivista (si vociferava che avrebbero addirittura boicottato *tutte* le pubblicazioni della IPC). Ma lo storico dei fumetti Martin Barker ha identificato un'opposizione profondamente politica alle spalle dei media e delle offese del Sistema: "Action" era una rivista strettamente legata ai tempi in cui viveva. Nel clima dei litigiosi skinheads, degli hooligans e della nascita del Punk, la sua principale attitudine era l'irriverenza; "Action", completamente priva di condiscendenza, condivideva lo scetticismo e il risentimento dei propri fedeli lettori nei confronti del potere. Nel suo saggio *Comics: Ideology, Power and The Crisis*, Barker conclude che «l'Autorità non deve essere mostrata in situazioni compromettenti, in comportamenti ingiusti o mentre compie azioni politiche errate. *"Action"* era al limite di una politica estremista - e questo non poteva essere permesso».

"Action" chiuse i battenti e la sua posizione anti-autoritaria e la sua violenta immediatezza apparvero meno allarmanti, meno dirette, quando furono confinate nel prossimo futuro di "2000AD", la rivista che presentava Judge Dredd, poliziotto ridicolo e omicida. Ma nel 1977, nell'estate del Punk e di "No Future" (una frase della canzone *God Save the Queen* dei Sex Pistols, ndr), migliaia di giovani superarono il livello narrativo della parodia futuristica, che mostrava i peggiori eccessi di una vita urbana in uno stato governato dalla polizia, e ne riconobbero lo sfondo sovversivo. Capirono che Dredd non era un modello, non era un supereroe, ma una versione estrema dell'oppressione poliziesca con la quale avevano troppo 'familiarizzato'. Così, se gli scrittori di fumetti non potevano commentare direttamente i fatti politici a loro contemporanei, potevano ora fare satira nelle loro distopie fantascientifiche. "2000AD" includeva le allegorie dei conflitti razziali e della disoccupazione giovanile: la creatura zoccoluta chiamata Nemesis the Warlock, il campione alieno, è perseguitata, a causa della sua razza, dagli umani attraverso tutto l'universo, mentre Halo Jones finalmente viola i confini congelati di 'The Hoop', un futuristico ghetto per disoccupati, 'Cittadini ad Alto Tasso di Tempo Libero'.

L'uomo che lanciò "Action" e "2000AD" era lo scrittore e supervisore Pat Mills. Egli aveva già rivoluzionato le noiose ma entusiaste tradizioni dei fumetti di guerra con la sua serie *Charley's War:* un ritratto realistico delle angoscianti esperienze di una giovane recluta, nelle trincee della Prima Guerra Mondiale. Nel suo racconto *Adventures of Luther Arkwright*, Bryan Talbot ideò un passato alternativo, dove la rivoluzione di Cromwell aveva avuto successo abolendo la monarchia britannica, solo per sostituirla con un regime dittatoriale corrotto. Apparentemente, in tutti questi esempi, le ipotesi politiche alternative erano accettabili nel passato e nel futuro, ma non altrettanto nel presente. Per esempio, quando lo scrittore Dave Thorpe cercò di fare una storia che coinvolgesse il supereroe Capitan Bretagna nelle controversie dell'Irlanda del Nord, la Marvel UK censurò tutti i riferimenti a tale avventura ed egli abbandonò il compito, disgustato. Ma i creatori inglesi di fumetti stavano assumendo posizioni sempre più dichiaratamente politiche, contribuendo, inoltre, ai 'Benefit Comics', iniziative senza profitto a favore di nobili cause come gli aiuti per l'Etiopia afflitta dalla carestia in *Food For Thought* o per un London AIDS Centre in *Strip Aids*. Se il mercato interno concedeva solo opportunità limitate, il fumetto americano dei primi anni Ottanta si stava liberando dalle restrizioni del Comics Code (il Comics Code Authority è l'organo istituzionale di censura dei fumetti in America, ndr). La DC Comics di New York iniziò una caccia ai talenti inglesi, tra cui lo scrittore Alan Moore, al quale fu permesso di modificare mostri e supereroi in stimolanti allegorie politiche, introducendo grandi temi di sottofondo, come il dramma del disastro ecologico in *Swamp Thing* e l'equilibrio politico-militare tra Est e Ovest in *Watchmen*. Per criticare i valori del governo Tory, Alan Moore e David Lloyd proiettarono l'Inghilterra della Thatcher in un futuro dove il paese era diventato uno stato totalitario governato da un solo partito. Nella loro maliziosa allegoria *V for Vendetta*, il personaggio in costume è un terrorista anarchico, vestito giustamente come il noto Guy Fawkes. Ogni 5 di novembre, la sua effigie è bruciata in memoria del suo ruolo nel complotto che prevedeva di far esplodere la sede del parlamento inglese.

Ma fu il 'docu-drama illustrato', documentato scrupolosamente, che permise alla politica e ai fumetti di unirsi. Alan Moore vi contribuì con altri due esempi americani, *Real War Stories,* sull'ingiustizia del servizio militare, e *Brought to Light,* che rivelava le attività segrete della CIA. In Inghilterra, il successo e l'interesse dei media per i documentari a fumetti incoraggiò la Fleetway a sviluppare un nuovo fumetto politico: così nel settembre 1988, annunciata da un '*2000AD presenta*', venne lanciata "Crisis", che si rivolgeva allo stesso pubblico della precedente e utiliz-

GRANT MORRISON

La carriera di Grant Morrison ha inizio nel 1978 con una storia da lui scritta e disegnata sulla rivista "Near Myths", tuttavia seguita da un lungo periodo di silenzio legato alla sua attività come musicista nel gruppo dei Fauves. Dopo lo scioglimento del gruppo Morrison volge nuovamente le proprie attenzioni al mondo dei fumetti, e, nel 1982, capita sotto i suoi occhi "Warriors", che allora pubblicava *Miracleman* e *V for Vendetta* di Alan Moore. Così, motivato dagli spunti che tali storie offrivano, Morrison si rivolge a "2000AD" che gli affida la realizzazione di un nuovo supereroe-pop star: Zenith. Immediatamente notato per il suo talento dalla DC, viene assunto dalla casa editrice di Superman per ideare la rivisitazione di *Animal Man* e del supergruppo *Doom Patrol.* Ma la gloria giunge con *Arkham Asylum,* una lunga storia di Batman disegnata da Dave McKean. Abbandonato l'universo dei supereroi, inizia a creare storie dal chiaro contenuto politico: prima su "Cut" e poi su "Crisis" pubblica *The New Adventures of Hitler* e, sempre con Steve Yeowell, *St. Swithin's Day.* Attualmente sta realizzando, per i tipi della Fleetway, una rivisitazione di Dan Dare, il famoso eroe aviatorio inglese.

FAA

DOSSIER

zava collaboratori chiave come Pat Mills e Carlos Ezequerra, che avevano già creato *Judge Dredd.* La loro *Third World War*, serie trainante della testata, era una protesta spassionata contro le speculazioni delle multinazionali nel Terzo Mondo, ambientata in un prossimo futuro, parallelo al nostro. Quando "Crisis" definì meglio la sua identità, l'attenzione tornò alla Gran Bretagna del presente per esplorare la condizione delle persone di colore e la brutalità della polizia. In seguito, il metodo speculativo di Mills lasciò spazio a un approccio più documentaristico. «Non hai bisogno di inventarti qualcosa», ha commentato. «Cosa succede ora è sufficientemente orribile». Il culmine venne raggiunto in un numero speciale prodotto con Amnesty International nel marzo 1990: Mills portò i lettori a Death Row in Sud Africa, un luogo dove nessun operatore cinematografico aveva potuto filmare, e in un 'docu-drama illustrato' spiegò le ingiustizie dell'Apartheid. Altre serie furono *Troubled Souls*, che esaminava le questioni di Belfast, scritto e illustrato da due giovani autori che stavano vivendo di persona quegli episodi, Garth Emils e John Mc Crea, e *The New Adventures of Hitler* di Grant Morrison e Steve Yeowell, il cui sinistro messaggio sosteneva che la visione del mondo di Hitler si stava affermando nell'Inghilterra thatcheriana.

Ma le vendite di "Crisis" ora sono scese a un livello sconsolante: 35.000 copie. E qualche storia ha avuto dei problemi: in particolare, *Skin* di Pete Milligan, Brendan Mc Carthy e Carol Swain, fu fermato tre settimane prima della pubblicazione. Narrava la storia del risveglio sessuale e intellettuale di Martin Atchett, uno skinhead, nato deforme a causa dell'assunzione di Thalidomide da parte della madre, e che cerca di compiere la sua vendetta sui responsabili della vendita di questo farmaco mai testato. Dopo che la tipografia della Fleetway si era rifiutata di procedere alla stampa, i loro avvocati li avvertirono che avrebbero potuto essere citati in tribunale secondo la Obscene Publication Act, per tentativo di "depravazione e corruzione".
Accertato che non eccedeva in forme di linguaggio scurrile e immagini oscene, ma che queste erano elementi che gli conferivano il potere di disturbo, *Skin* servì per verificare quali fossero le convinzioni della maggioranza silenziosa verso materiali veramente contestativi, e perse.
Come per la precedente chiusura di "Action", con *Skin* si mette in questione la capacità delle grandi società editrici di essere veramente coinvolte in tematiche di politica radicale. La pubblicazione di fumetti politicizzati riflette una loro sincera convinzione o è una semplice posa opportunista? Infine, possono i principî avere priorità rispetto ai profitti? Per esempio, questa estate, la Marvel UK ha iniziato a pubblicare una miniserie 'verde', *The Knights of Pendragon*, facendo confluire le tematiche ecologiste in un contesto di horror e mistero. Qualcuno potrebbe obiettare che il vero motivo della Marvel sia quello di guadagnare cinicamente sul crescente interesse dei giovani verso l'ambiente, più che cercare di salvare le foreste tropicali. Intanto, sulla scia di "Crisis", la nuova testata della Fleetway, "Revolver", ha abbandonato tutte le palesi tematiche politiche, tranne l'intelligente rivisitazione di Grant Morrison di Dan Dare (vedi intervista), a favore di uno stile giovanilista più alla moda. Nauseate dalla codardia e dagli atteggiamenti ipocriti delle grandi compagnie, molte delle voci più oneste e non compromesse si possono trovare solo in pubblicazioni indipendenti, autoprodotte dagli stessi autori. Una delle migliori tra queste è *Downside*, creata e pubblicata da Pete Ketley e Dave MacNamara, due giovani spazzini dell'Est End londinese. Ambientata cinque anni nel futuro thatcheriano, narra di un gruppo di inquilini in un condominio decadente che si alleano per combattere i costruttori senza scrupoli. Riprendendo lo spirito che distingueva le opere del 'Free Cinema' negli anni sessanta, come *Sabato sera, domenica mattina* di Karel Reisz, riferendo cosa sta accadendo ora nella loro comunità, Ketley e MacNamara utilizzano *Downside* per «mostrare come le persone possono riprendere il controllo delle proprie vite e combattere». Seguendo il loro esempio, un gruppo di londinesi neri ha inaugurato il primo fumetto 'Afro-centrico', "Sphinx", con un serial biografico su Malcom X.
Un altro convertito all'auto-pubblicazione è Alan Moore. Lasciandosi alle spalle le grandi compagnie, ha fondato la propria casa editrice, Mad Love, con la moglie Phyllis Moore e con Debbie Delano. Il loro primo titolo fu un'antologia destinata a raccogliere dei fondi e ideata per protestare contro i discutibili poteri concessi al governo dalla "Clausola 28", che bandiva l'incoraggiamento all'omosessualità. Il titolo *AARGH!* era la sigla per "Artist Against Rampant Government Homofobia" (Artisti Contro l'Omofobia Crescente del Governo) e vendette più di 15000 copie, nonostante la riluttanza di alcuni distributori ottusi. Il loro progetto odierno è *Big Numbers*, illustrato da Bill Sienkiewicz e ambientato nella stessa città natale di Moore, Northampton, sconvolta dalla costruzione di un centro commerciale sullo stile americano. Qui la comunità locale diventa portatrice di significati universali. Nonostante l'esperienza autogestita non sia durata a lungo - infatti *Big Numbers* proseguirà per i tipi di Tundra (quelli delle Tartarughe Mutanti, ndr) - lo spirito 'indipendente' è rimasto inalterato.
Con la recente, sfacciata disinformazione sulle proteste anti-Poll Tax a Trafalgar Square, che aveva completamente sorvolato sulle azioni incontrollate della polizia, la gente sta iniziando a dubitare seriamente dell'affidabilità e dell'indipendenza dei media tradizionali. Molti giovani hanno abbandonato quotidiani e telegiornali e si rivolgono al fumetto per ricevere 'le vere notizie'. Alan Moore è convinto che il fumetto assumerà un ruolo vitale nel futuro: «Nella guerra delle notizie, la gente comune ha accesso a più informazioni rispetto a prima. Ma esistono ugualmente potenti forze che hanno un enorme interesse nel manipolare l'informazione, distraendo la gente con storie sulla Royal Family o con soap-operas. L'idea che li terrorizza è che quei fumetti possano essere una delle poche fonti di informazione non controllate disponibili per i lettori. Così diventa vitale non cosa dici ma come lo dici: l'importante è dirlo bene, dirlo chiaro e che sia vero».

NE

PAT MILLS

Pat Mills approda al fumetto quasi per gioco. Tuttavia da subito mostra la sua vena polemica creando prima il controverso "Action" e in seguito il più accettato "2000AD" (è il 1977), trampolino di lancio per autori come Moore, Bolland, ecc. I suoi lavori appaiono principalmente su questa rivista; da segnalare: *Nemesis, A.B.C. Warriors* e *Slaine*, con il barbaro nerboruto che ha avuto recentemente l'onore di diventare protagonista della prima graphic novel realizzata in Inghilterra. Nel 1987 passa alla Epic, una divisione della Marvel, per realizzare *Marshall Law*, una miniserie di sei numeri bimestrali illustrata dalle sarcastiche matite di Kevin O'Neill. Il successo del personaggio lo ha spinto a realizzarne uno special, pubblicato nel 1989 e a riprenderlo per "Toxic", la nuova rivista settimanale ideata e realizzata insieme ad Alan Grant, Mike Mc Mahon, Simon Bisley e lo stesso Kevin O'Neill, e che sarà nelle edicole inglesi dal prossimo mese di marzo. Con il progetto di "Toxic", edito dalla casa editrice Apocalypse, Mills ha deciso di affidare tutte le sue opere a editori inglesi, per favorire la crescita del mercato britannico e per controllare meglio i suoi lavori.

FAA

GRANT MORRISON
L'INTERVISTA

Foto - Daniel Vallely.

Grant Morrison è uno scozzese pallido, lievemente malinconico, dal dolce accento di Glasgow, che paventa l'avvicinarsi del trentesimo compleanno. Ma dietro l'atteggiamento misurato e il bell'aspetto malizioso, si nasconde uno degli scrittori più maligni e iconoclasti del fumetto contemporaneo. Assoldato dalla DC Comics, che era alla ricerca del nuovo Alan Moore, ha ripudiato lo scettro che gli offrivano e si è costruito una carriera del tutto personale. In soli quattro anni, il suo stile estremamente erudito gli ha procurato molta fama, e fortuna, su entrambe le sponde dell'Atlantico, e ora anche in Europa, a partire da *Arkham Asylum*. Ma questo discusso psicodramma di Batman, da lui delineato, è solo la prima portata in un banchetto ancora da venire.

Sei venuto alla ribalta solo di recente, ma so che lavori già da molti anni...

Già dalla prima metà del XVII Secolo! Il mio primo lavoro fu *Gideon Stargrave* per una rivista di Edimburgo, "Near Myths", nel 1978. Frequentavo ancora la scuola allora e disegnavo le mie storie. Molti scrittori iniziano anche disegnando le proprie storie, di solito perché non trovano nessun altro che voglia illustrarle.

Poi passarono otto anni fino a che il tuo nome non comparve su "2000AD". Avevi abbandonato i fumetti durante quel periodo?

Sì, non li leggevo neanche. La maggior parte delle mie energie la spendevo a suonare in una band, i Fauves. Facevamo del pre-Indie Pop influenzato dai Byrds. Io suonavo la chitarra e cantavo; ho scritto centinaia di canzoni. Veramente era solo una scusa per andare via di casa. Stavamo andando abbastanza bene ed erano apparse alcune nostre cose su delle compilation, ma poi, come sempre, qualcuno si stancò e il gruppo si sciolse. In seguito, quando "Warrior" uscì nel 1982 e vidi *Marvelman* di Alan Moore e *V for Vendetta*, pensai che forse il fumetto aveva qualche potenzionalità, dopo tutto. Qualcuno finalmente si stava sforzando di fare nel fumetto quello che avevamo sempre sperato che succedesse. Pensai di poter campare anche scrivendo fumetti, quello che originariamente intendevo fare.

Come arrivasti a "2000AD"?

Dopo averli tampinati per un paio d'anni, mi affidarono qualche episodio di *Future Shock*, e poi la grande occasione: *Zenith*. Brendan McCarthy aveva avuto l'idea originale di una pop-star/supereroe e ideò l'aspetto del personaggio. In seguito Steve Yeowell e io costruimmo un frullato di supereroi, realizzandoli il più possibile scapestrati e adatti alle generazioni da videoclip. Riesumai inoltre qualche supereroe inglese ormai dimenticato - questo è sempre divertente, perché ti trovi a giocare la carta della nostalgia e puoi ribaltare le aspettative del pubblico. Quando ritornai nel mondo dei comics, capii che avevo iniziato con lavori sperimentali, e con questi non ottenevo l'effetto desiderato, così mi sforzai di creare qualcosa che vendesse. E ora sento che sto finalmente tornando all'atteggiamento mentale che avevo ai tempi di "Near Myths", scrivo solo ciò che mi interessa. E' solo da poco che i miei lavori rispecchiano cosa sento e penso; mi trovo nella stessa posizione da cui sono partito, tranne che ora sono pagato!

So che sei un avido lettore di libri.

Infatti leggo un'incredibile quantità di roba; Burroughs è uno scrittore di cui sono veramente appassionato. E pure Brion Gysin, il suo amico, che ha ideato il metodo del cut-up e ha anche inventato la Dreamachine, un cilindro rotante che scatena allucinazioni. E' una delle grandi menti immaginifiche del XX Secolo. Il suo libro *Here To Go* è una serie di interviste con se stesso, piene di incredibili incursioni nel fantastico.

Riesci ad applicare le sue idee nei fumetti?

Penso di sì. Gysin, ispirando in tal modo Burroughs, ha detto che il romanzo era cinquant'anni indietro rispetto alla pittura. Ha suggerito la tecnica del cut-up e Burroughs l'ha portata al suo estremo. Penso che i fumetti siano almeno cinquant'anni indietro rispetto a tutto. Resiste ancora questa convenzione ottocentesca del 'raccontare una storia', che non è più adatta al modo di pensare della gente di oggi e al tipo di immagini che essa riceve. Vorrei abbattere gli elementi base dei fumetti, le vignette, le didascalie e tutto ciò che è dato per scontato. Persone come Phil Elliott e Glenn Dakin ci sono riusciti molto bene, hanno creato uno stile che è molto più simile alla poesia perché funziona secondo suggestioni, invece di servirsi di affermazioni.

Quando la DC in America ti ha assunto, come mai hai realizzato il revival di Animal Man?

E' stata una mia idea. Era un personaggio che mi affascinava sin da bambino. Inizialmente era stata concepita come una miniserie di quattro numeri, ma mi dissero: «Continuala» quando avevo completamente perso ogni interesse. Così pensai a questo approccio post-moderno di far entrare nella storia lo scrittore come una forza tangibile. Mi ero ispirato al primo romanzo di Dennis Potter, dove i personaggi improvvisamente capiscono che sono stati manipolati dallo scrittore. E a *City of Glass* di Paul Auster. E' ormai una convenzione della scrittura post-moderna, ma non era mai stata applicata nel fumetto in maniera rigorosa.

Perchè hai voluto rimodernare Dan Dare?

Dan Dare è l'equivalente di Batman o Superman, e sembrava giunto il momento di dargli una buona spinta: prendere questo simbolo dell'Impero e esporlo alla crudele luce di come quel simbolo è stato pervertito dalle persone attualmente al potere. Ho fatto altre cose allo stesso tempo - *Dare, St. Swithin's Day, The New Adventures of Hitler* - che erano tutti, fondamentalmente, degli attacchi a Maggie Thatcher. Penso che queste cose siano una gran perdita di tempo. Qualsiasi lavoro di fondamento politico che realizzerò nel futuro - e ho alcune cose in mente - sarà relativo al sistema molto più che alle personalità. Provengo da una famiglia di orientamento di sinistra e da giovane sono stato povero. Improvvisamente stavo facendo dei soldi ed era come se mi fossi alleato al nemico. In un certo senso, inveire contro la cara Mrs. T. era una reazione contro questo fatto. Una cosa su cui sto lavorando è *The Baden Powell Experience* (Sir Baden Powell è il fondatore del movimento Scout, ndr), che racconta come impadronirsi di uno stato... e sono i boy scout che lo fanno! In un certo senso, l'idea deve molto a Burroughs: tutti quei giovincelli che scorrazzano a destra e a manca forniti di armi avveniristiche.

THE NEW ADVENTURES OF HITLER

Recentemente, in TV, in un programma di recensioni librarie, hai sorpreso tutti chiedendo di abolire il termine 'fantascienza'.

Credevano che fossi una sorta di fanatico della fantascienza, mentre non mi ha mai interessato particolarmente. Stranamente, perché mia madre era una grande fan di narrativa SF, e così suo padre. Chissà, forse è per questo che non mi ha mai coinvolto. Etichettando gli scrittori con la parola 'fantascienza' si compie un pessimo servizio ad autori come J.G. Ballard o Philip K. Dick, che lavorano al di fuori di ogni tipo di etichetta. Trovo incredibile che si acquistino i loro libri solo perché hanno copertine truculente; è un vero peccato. Queste sono persone con un'alta qualità creativa che producono cose veramente interessanti. La stessa cosa è accaduta ad Angela Carter e a William Burroughs. 'Fantascienza' è un'etichetta che sembra non aver fatto altro che allontanare le persone.

Sei interessato a scrivere romanzi?

Ho iniziato con questo intento e ho scritto due romanzi quando ero adolescente, scritti al lume di candela, subito finiti in un cassetto.

So che hai scritto una commedia su Lewis Carrol che ha vinto un premio al Festival di Edimburgo.

E ne ho scritta giusto un'altra chiamata *Depravity* su Aleister Crowley per il festival di quest'anno. Anche questa ha vinto un premio. Mi piacerebbe scrivere un romanzo, ma tutto questo cianciare circa la sua morte può essere vero, così forse continuerò a fare fumetti. Molte altre persone hanno fatto già tanto per il romanzo. E' difficile essere innovativi. Penso che sia per questo che molti rimangono esclusivamente nell'ambito dei comics, perché è più facile sembrare capaci.

Dove hai scoperto che Hitler potesse aver fatto visita a Liverpool?

In biblioteca, sono passato davanti a un libro scritto da una certa Bridget Hitler e ho pensato «Come può essere?». Questa donna afferma di essere stata sposata con il cognato di Hitler. Nessuno sembra aver trovato alcuna conferma di questo, ma Hitler era fuori di scena esattamente in quel periodo, dal 1912 al 1913, così poteva essere vero. E' una di quelle grandi storie che se non è vera, dovrebbero inventarla. Poi appresi che Beryl Bainbridge lo aveva già fatto in un libro chiamato *Young Adolf*, più che altro una farsa.

Ancora prima che la tua storia apparisse sul giornale musicale "Cut", aveva già suscitato delle controversie.

Alcuni, specialmente Pat Kane del gruppo Hue and Cry, hanno reagito a sproposito a qualcosa che non avevano letto. L'idea di un fumetto su Hitler ha infiammato le sue idee liberali molto ben propagandate.

Dan Dare rivisitato. Un omaggio alla "ligne claire" di Rian Hughes.

Non ha mai cercato di leggerlo e non ha più comprato "Crisis" quando iniziò ad apparire lì. "Crisis" non ha ricevuto alcun commento negativo da altri lettori. Ha una vita molto tranquilla e non suscita attriti.

Ma è provocatorio.

Questo era quello che volevo. E' molto facile offendere la gente creando delle brutture esplicite. Penso che veramente pericolose siano soprattutto le idee; voglio diffonderle in modo che, senza smussare in alcun modo la loro forza, diventi quasi impossibile condannarle, perché la polizia avrebbe difficoltà a identificarle come pubblicazioni trasgressive. C'è un nuovo filone di cosiddetti nuovi albi erotici che sono stati banditi da questo paese, ma non fanno altro che servire lo status quo: non sono affatto una minaccia. Perché non sono 'puliti' è più facile per la gente identificarli e condannarli. Tutto quello che fanno è causare dei problemi per tutti gli altri. Il migliore attacco avviene attraverso idee forti. Il fatto è che tutti gli scrittori e gli artisti del fumetto contemporaneo sono cresciuti in questo clima repressivo. Io sono in una posizione grazie alla quale ho una casa carina, guadagno, e non sono nelle condizioni di quattro anni fa, quando avevo il sussidio di disoccupazione. Ma questo desiderio di essere contro lo status quo, contro il governo Tory, sembra diventare sempre più forte e si sta realizzando nel lavoro che veramente ha senso per me.

A cura di Paul Gravett

DOSSIER

ANIMAL MAN

Il revival di *Animal Man* nasce inizialmente come una semplice miniserie di quattro numeri affidata a uno dei tanti giovani talenti britannici che dal 1985 invadevano il mercato statunitense. Il nome dello sceneggiatore era Grant Morrison che aveva al suo attivo ben poche cose in campo fumettistico, ma tutte di alta qualità. Così nel 1988 ha inizio la nuova saga di *Animal Man* la cui regia sarà condotta dal sopracitato Morrison fino al numero 26. Animal Man è un supereroe, ovviamente, ed è capace, almeno agli inizi, di carpire le caratteristiche degli animali che gli sono vicini. In tal modo possiederà una forza da elefante nel momento in cui si troverà vicino a un pachiderma, ecc... Naturalmente, essendo a così stretto contatto con la sfera sensibile degli esseri viventi, il nostro eroe si alleerà a gruppi ambientalisti, che impiegano tutte le loro energie per boicottare le partite di caccia e la vivisezione. Ma ciò che colpisce maggiormente di tutta la storia non è certamente tutto questo contorno, è ciò che rimane celato e che si svela progressivamente in un crescendo coinvolgente. Infatti il personaggio diventa sempre di più un pretesto per parlare della società e delle riflessioni intimistiche di un io non del tutto identificabile ed è solo al termine del nostro percorso che ci troviamo faccia a faccia con l'architetto di questa immaginifica cattedrale: l'autore. Infatti Morrison ci mostra quanto l'autore possieda la realtà dei personaggi e, viceversa, quanto tale realtà lo possieda, come unico mezzo attraverso il quale è possibile esprimersi. Si aprono allora le grandi questioni sull'interpretazione e sulla relatività del giudizio, questioni che in forma di fumetto si trovano nelle condizioni privilegiate per la divulgazione. Realtà e irrealtà si scontrano, scatenando reazioni a catena che condizionano l'andamento di entrambe, le quali, in tal modo, vengono postulate come necessarie alla sopravvivenza dell'espressione umana e dell'individualità. Un altro aspetto di grande interesse è il ritmo narrativo delle storie. Tutta la vicenda sembra essere scandita dalla lentezza di un metronomo. Questo espediente narrativo è ciò che rende Animal Man non più un personaggio attivo e sano, ma un malato che si dibatte tra vicende a lui completamente estranee, inframmezzate da numerose digressioni e allucinazioni. Il personaggio si trova così coinvolto in una spirale narrativa che si costruisce e si complica in apparenza con grande difficoltà, ma che si delinea, alla fine, un grande ospedale per supereroi.

FAA

DOSSIER

PAT MILLS

L'INTERVISTA

Meno di un'ora e le celeri e puntuali ferrovie britanniche ti conducono nel pieno della campagna inglese; Colchester non è il villaggio di St. Mary Mead, ma non ci sorprenderemmo di incontrare Miss Marple. Qui vive Pat Mills, uno tra i più prolifici autori del fumetto d'oltre Manica. Allampanato, dai marcati lineamenti anglosassoni, non lascia spazio a preamboli formali. La sua affabile schiettezza ci conduce nel pieno di questa intensa chiacchierata.

Cosa ti ha influenzato maggiormente nella tua carriera di scrittore di fumetti?

Penso che le influenze derivino principalmente da un contesto esterno al mondo del fumetto. Per quanto mi riguarda cerco di non leggere gli altri autori: non voglio essere influenzato, leggendo il loro lavoro, dagli scrittori di fumetti che io ammiro; se lo memorizzi nel tuo subconscio ti ritroverai a riscriverlo tale e quale. Tra questi c'è Alan Moore. Amo le pagine che ho letto di *Big Numbers*, mi sono spesso detto «Oh Dio, non posso scrivere questo tipo di storia, è troppo simile a *Big Numbers*». L'altra ragione per cui non leggo tanti fumetti è che ce ne sono pochi che ammiro e molti che disprezzo. Nonostante ciò, guardo un sacco di immagini, mi piacciono Liberatore e Manara, ma a chi non piacerebbero...? Se vuoi, ricevo dai fumetti un'ispirazione visiva. Ma se dovessi dire quali fumetti m'hanno ispirato, penso che siano stati quelli europei, e in particolare quelli francesi. Quando partimmo con "2000AD" i fumetti inglesi erano ancora molto, molto primitivi. Così dovevamo guardare altrove per vedere cosa c'era di buono e notammo creazioni come Valerian, Mc Coy, Blueberry e autori come Druillet e Moebius. Eravamo molto colpiti, queste storie erano veramente eccezionali. Devo dire che anni più tardi, dopo aver letto la loro traduzione inglese, ho pensato «Be', dopo tutto non erano così eccezionali». Tutto sembrava grandioso allora, leggevi una storia e dicevi «Questa storia sembra incredibilmente intelligente e sofisticata. Gosh! vorrei scrivere anch'io così». Certamente "Metal Hurlant" e le riviste analoghe hanno influenzato il mio lavoro, ma prima di tutto è stata la non-fiction a ispirarmi. Trovo le situazioni reali e le persone comuni molto interessanti, molto più che la finzione. Per esempio Slaine è basato su miti celtici che in un certo senso rendono il protagonista più reale di Conan, che è essenzialmente frutto dell'immaginazione di Robert E. Howard. Per quanto riguarda *Marshall Law*, a una prima occhiata sembrano semplici fantasie di un maniaco, ma c'è un secondo livello di narrazione basato, ancora una volta, sulla realtà. Per esempio, viene detto che i supereroi si iniettano continuamente anabolizzanti; anch'io ho avuto a che fare con gli anabolizzanti e gli effetti che hanno non sono affatto salutari! Questa se vuoi è la realtà che sta sullo sfondo di Marshall Law, come il suo passato nella guerra del Viet Nam, un vissuto che ci aiuta a spiegare la logica delle sue azioni, il modo in cui agisce e le sue attitudini.

Tuttavia, per arrivare alla realtà, tu devi comunque utilizzare un medium, dei personaggi e un supporto di finzione.

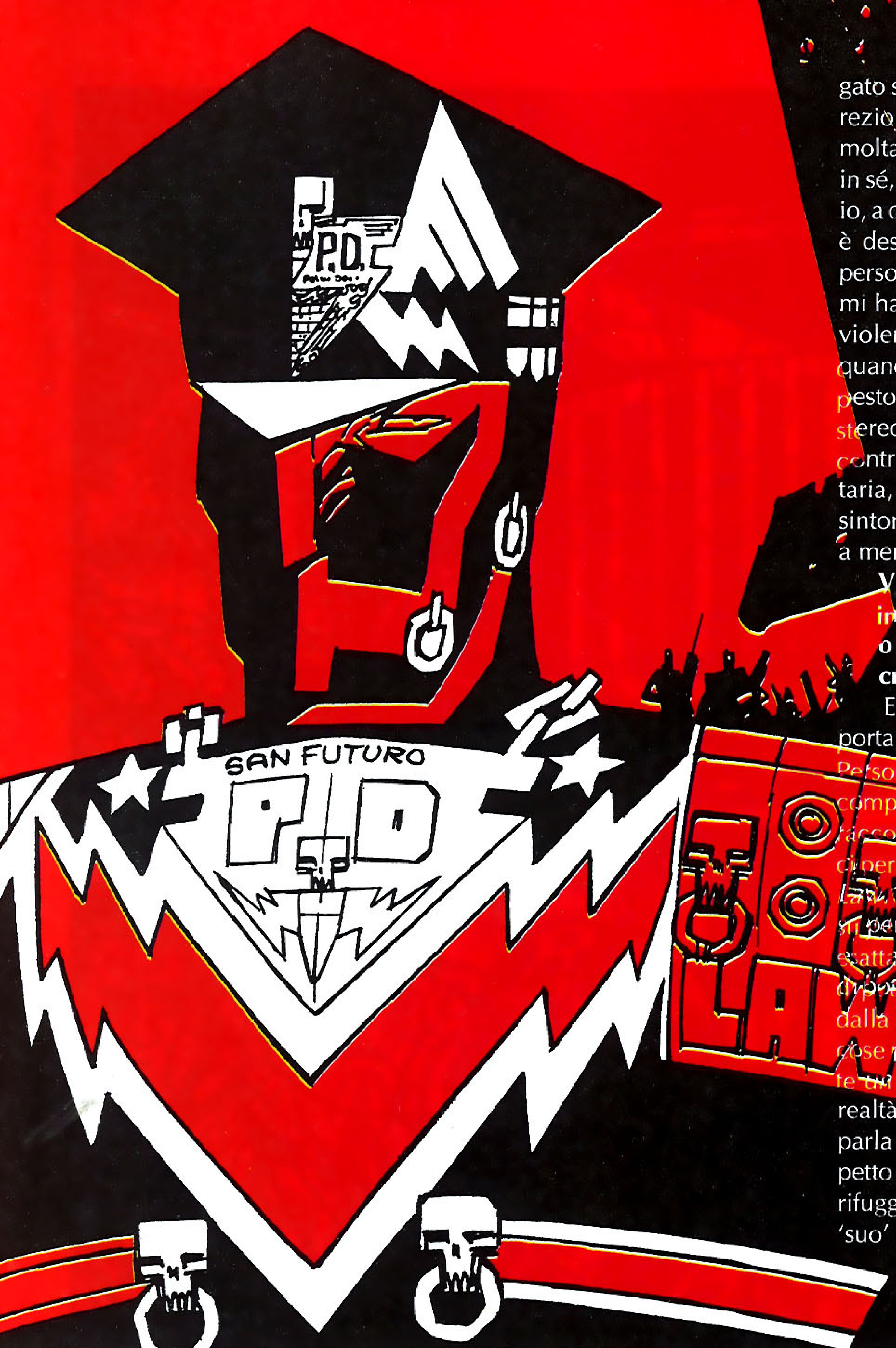
Devi farlo perché questa è la natura del mercato. Quando occasionalmente scrivo storie di strada basate sulla pura realtà, vendono meno di quando racconto storie fantastiche. Per esempio *Love & Rockets* parla di realtà quotidiana ed è molto apprezzato, ma non vende in Inghilterra tanto quanto gli *X-Men*. In altre parole, i lettori vogliono la pura fantasia. Se i personaggi di *Love & Rockets* fossero stampati a colori e indossassero strani costumi, sarebbe un best-seller. Penso però che il pubblico stia crescendo e che stiamo lentamente guadagnando consensi anche tra i lettori accaniti degli X-Men. Per esempio, lo special per Amnesty International ispirato a 'vere' persone in Sudafrica, ai ragazzini in Palestina, che per me sono i veri eroi, ha riscosso molto successo. Forse perché era per Amnesty, ma è stato venduto molto bene. Sfortunatamente c'è ancora molta strada da fare, siamo, in un certo senso, nell'età della pietra.

Tuttavia, adesso c'è un nuovo interesse da parte degli autori per storie fortemente calate nella realtà. Quali credi siano le cause che hanno sviluppato con tale irruenza questo fenomeno?

Penso che ora gli autori inglesi vogliano rompere le convenzioni in cui sono intrappolati, che non vogliano più accettare le cose come stanno. Siamo diventati cinici, il nostro lavoro è molto critico, quasi di destabilizzazione, probabilmente perché tutti noi abbiamo vissuto un periodo in cui stavamo peggio che nelle altre parti d'Europa, perché non avevamo abbastanza soldi e così scrivevamo storie di critica graffiante e arrabbiata. Penso che il pubblico americano sia invece appagato dall'immagine del Supereroe, il mito americano. Noi dovevamo rifarci alla nostra cultura, alla nostra civiltà, al nostro modo di vita, penso che sia per questo che Slaine è stato scritto in Inghilterra, perché incarna il nostro passato, la nostra cultura. Judge Dredd e Marshall Law sono nati qui perché sono la eco dello stato autoritario, quasi fascista, in cui viviamo; il divertimento che la gente prova leggendo *Judge Dredd* è dovuto alla parodia dei modelli di vita inglesi compiuta nelle sue storie. Qui da noi tutto deve celarsi dietro una parvenza di fantastico, siano storie erotiche, storie politiche o il racconto di una giornata di pesca; il pubblico ci chiude in una camicia di forza. Per esempio *Watchmen* venderà più copie di *Big Numbers*, ma dovrebbe essere il contrario perché *Big Numbers* parla di gente reale e in modo più incisivo di *Watchmen*!

La realtà descritta nel fumetto inglese contiene spesso un alto tasso di violenza. Per esempio, in *Marshall Law* vediamo omicidi e stragi, supereroi decapitati, corpi che esplodono...

Ci sono da fare tre osservazioni. Prima di tutto la violenza nei fumetti inglesi è differente da quella europea. Potrà sembrare insano ma è puro humour nero... hai presente Monty Python? La loro violenza è solamente violenza satirica, la stessa che troviamo in *Marshall Law*. E' humour nero, cattivo gusto, aspetti fondamentali della tradizione fumettistica inglese. Molti altri scrittori sono stati influenzati dal feroce sarcasmo dei Monty Python. La seconda constatazione è che i lettori la richiedono; è triste ammetterlo ma è molto più veloce scrivere una scena di violenza che non una con due persone che si parlano. Se devi mostrare un dialogo tra due persone devi anche pensare a cosa si dicono, mentre non ci vuole nulla per descrivere una scena in cui la testa del personaggio viene tagliata via. Per esempio, impiegherei un'intera giornata per scrivere un dialogo complicato tra due personaggi che devono esprimere cosa pensano o sentono e poi il lettore direbbe «questa è proprio una merda noiosa», mentre si appassionerebbe a una scena per la quale ho impie-



gato solo due secondi per scriverla. Ho provato a muovermi in altre direzioni, ma questo è ciò che la gente vuole. La terza cosa, e ne parlo con molta cautela perché non sono particolarmente interessato alla violenza in sé, è dire «OK, vogliono la violenza e io gliela do. Ma cosa ne ricavo io, a cosa mi giova scrivere questo tipo di cose?». Così, quello che faccio è descrivere la violenza di soggetti con cui sono molto arrabbiato, personaggi che odio realmente. Così il mio odio viscerale per i supereroi mi ha fatto raccontare la storia del loro spietato cacciatore, e amo la violenza in questa storia perché assume la dimensione di una catarsi: quando Marshall Law pesta tutti quei supereroi impazziti sono io che li pesto! Anche in *Slaine*, se devo uccidere qualcuno, mi accanisco contro stereotipi con i quali mi sento particolarmente in conflitto. Slaine è in contrasto con una comunità religiosa molto maschilista e molto autoritaria, così quando li colpisce con la sua ascia io mi identifico in lui e la sintonia è totale. Non penso che ci sia qualcosa di buono nella violenza a meno che tu non abbia qualcosa da dire o ti senta coinvolto.

Violenza, pazzia. Un altro binomio che ricorre spesso nel fumetto inglese. Credi che ciò sia un mezzo di fuga da una realtà autoritaria o il tentativo di esplorare le molte realtà che la mente umana può creare?

Entrambe le cose. Certo, creare un pazzo è molto più semplice che portare su una pagina a fumetti la storia di un personaggio 'normale'. Personaggi come il Joker o Sleepman bucano la pagina perché il loro comportamento è estremamente eccentrico. Ma è altrettanto vero che raccontare la pazzia, esplorare la psiche nelle sue diverse dimensioni, ci permette una fuga dalla realtà. Ha funzionato molto bene in *Marshall Law Takes Manhattan*; mia figlia studia psicologia e mi ha dato un libro su persone ricoverate in ospedali psichiatrici e sulle loro fantasie. Erano esattamente come i supereroi della mia storia. C'era un tizio che credeva di poter camminare attraverso i muri, un altro che cercava di saltare fuori dalla finestra perché credeva di essere Superman. La gente fa queste cose per attirare l'attenzione della società, degli altri. E' sostanzialmente un grido d'aiuto. La pazzia è in fondo una strada per fuggire dalla realtà, è come dire «Scott, mi teletrasporti?». Per questo un fumetto che parla di pazzia vera, di violenza vera, di storie vere che prendono di petto il lettore in modo serio, non vende molto; è il lettore stesso che rifugge la realtà, che non vuole trovarsi a confronto con questi aspetti del 'suo' mondo.

A cura di Federico A. Amico

MARSHALL LAW

Pat Mills, per molto tempo sconosciuto, è invece uno dei colossi del fumetto britannico. Il suo successo internazionale è dovuto certamente alla miniserie di sei numeri *Marshall Law*, che ha visto la pubblicazione del primo numero nel 1987. La storia è ambientata in un futuro non troppo remoto in cui i supereroi sono degli psicopatici, a causa delle radiazioni a cui sono stati sottoposti perché acquisissero i loro incredibili poteri. A contribuire alla loro follia è stata la missione in quella che in seguito è stata chiamata 'La Zona', ovvero una parte del Sudamerica che gli Stati Uniti volevano a tutti i costi controllare. Marshall Law è un cacciatore di supereroi, un vigilante che si è prefisso il compito di salvare l'umanità dalla piaga della follia che sfocia esclusivamente in violenza gratuita. Violenza che è accompagnata dall'altro topos del fumetto inglese: la pazzia, una pazzia macabra, malata che trova nel tratto di Kevin O'Neill una perfetta realizzazione. Infatti le figure essenziali ma spesso truculente e ipertiroidee assumono una connotazione molto inquietante, al contrario di altri disegnatori, come per esempio John Byrne, che si limitano a 'classicizzare' la figura umana, secondo gli schemi di una bellezza florida e sempre vigorosa. O'Neill si lascia trasportare dalla violenza, che non può essere che imperante in un mondo simile, e sottolinea la crudezza dei gesti, apparentemente nobili, ponendoli a confronto con l'assoluta fragilità del corpo umano. La follia e la violenza sono però solo espedienti utilizzati da Mills per mascherare il secondo piano narrativo, il piano della contestazione. Infatti dietro tali strumenti si nascondono le brutture della speculazione selvaggia americana, della corruzione degli ideali, del decadimento fisico dovuto a processi chimici come l'assunzione di anabolizzanti. Mills quindi non sembra superare la barriera della crudezza per dare spazio a una critica più sostanziale, più ponderata, più costruttiva. Ciò che manca al personaggio è una certa completezza nel proprio fare. In *Marshall Law* per fronteggiare una pazzia così devastante e collettiva, non c'è alternativa alla distruzione della genia superomistica da parte dell'uomo comune. Anche se tutta la costruzione narrativa vuole cogliere l'incipit dalla realtà, degenera in elucubrazioni fittizie che si discostano molto da quella realtà. Se dunque Marshall Law si inserisce nel contesto del 'realismo inglese', si differenzia per l'eccessiva irrazionalità che non contempla eventuali approfondimenti più sostanziali.

FAA

31-12-1999

CANOSSA
BALDAZZINI

© 1991 Granata Press, Bologna

VIENI, TROVIAMOCI UN BUON TAVOLINO E GODIAMOCI UN PO' DI GENTE.
METTIAMOCI QUI .
ALLORA COME TI SEMBRA IL POSTO ?
...SIMPATICO, MA C'E' UN SACCO DI CONFUSIONE. CI VIENI SPESSO ?
QUALCHE VOLTA, CON GLI AMICI PER RIDERE UN PO'.
IMMAGINO IL TIPO DI RISATE CHE VI FATE ALLE SPALLE DELLE VOSTRE MOGLI !
2

LIZA AMORE MIO, NON RICOMINCIARE! QUESTA TUA ASSURDA GELOSIA MI FA MOLTO MALE. NON HAI PROPRIO NESSUNA FIDUCIA IN ME? ANCHE IL TUO ANALISTA TI HA RIPETUTO MILLE VOLTE CHE LE TUE SONO SOLO FANTASIE.
PERDONAMI, MA SEI COSÌ BELLO E TUTTE TI GUARDANO E TI VOGLIONO E MI LASCI TANTO SOLA CHE NON SO PIÙ COSA PENSARE.
ORA PENSIAMO A DIVERTIRCI E TI PROMETTO CHE NON TI TRASCURERÒ PIÙ.
VADO AL BAR A PRENDERE QUALCOSA, SE ASPETTIAMO UN CAMERIERE CI DISIDRATIAMO. COSA TI PORTO?
GIN TONIC.
COME SEMPRE! TORNO IN UN ATTIMO.
TOMMY, FAMMI UN GIN TONIC MOLTO CARICO E IL SOLITO PER ME!
CERTO, MISTER! SPLENDIDA SERATA, VERO?!
3

L'ASSASSINO TORNA SEMPRE SUL LUOGO DEL DELITTO!
AMANDA, COSA CI FAI QUI? NON DOVEVI ESSERE A VIENNA?
HO PREFERITO CELEBRARE IL NOSTRO ADDIO TORNANDO DOVE CI ERAVAMO CONOSCIUTI.
NON FARE LA ROMANTICA. E' UN RUOLO CHE NON TI SI ADDICE. E POI QUESTA SERA HO PORTATO QUI LIZA ED E' INUTILE CHE CERCHI DI COMMUOVERMI.
SEMPRE MOLTO GENTILE! NON HO MAI CERCATO DI IMPIETOSIRTI, HO SOLAMENTE CREDUTO CHE TU MI AMASSI.
VORREI SAPERE PERCHE' VOI DONNE SCEGLIETE SEMPRE I POSTI SBAGLIATI PER PARLARE DI COSE SBAGLIATE! ORMAI E' TUTTO FINITO E TU NON VUOI CAPIRLO, IO NON LASCEREI MAI LIZA, MAGARI CI HO PENSATO UN PAIO DI VOLTE, MA NON MI CONVIENE!
E SE FOSSE LEI A LASCIARE TE? NON PUO' SEMPRE ANDARTI BENE, PRIMA O POI SI ACCORGERA' DI CHE RAZZA DI MARITO HA E ALLORA SARANNO GUAI PER TE, MIO CARO!
GRAZIE PER L'AUGURIO, MA NON SOTTOVALUTARMI. HO ANNI DI PRATICA ALLE SPALLE. E POI CREDE CIECAMENTE ALLE MIE PAROLE!
ALLE TUE PAROLE...
4

CI HAI MESSO UN SECOLO!
NON IMMAGINI LA FILA.
UH, COM'E' FORTE!
TI RICORDI PRIMA DI SPOSARCI QUAL ERA IL NOSTRO GIOCO PREFERITO?
TU SCENDEVI IN PISTA E BALLAVI, RICORDI COME BALLAVI? IO TI GUARDAVO E ANCHE TUTTI GLI ALTRI UOMINI TI GUARDAVANO. E IO MI ECCITAVO VEDENDO I LORO SGUARDI E TU TI ECCITAVI CON IL MIO SGUARDO...
POI FACEVAMO L'AMORE SUBITO, DOVE CAPITAVA...
5

RIFACCIAMOLO ADESSO, BALLA DI NUOVO PER ME LIZA...
MA E' PASSATO TANTO TEMPO, SAPRO' ANCORA BALLARE COME ALLORA ?!
CERTO AMORE MIO! SARAI STUPENDA COME SEMPRE
GIUSTO, MEGLIO NON PERDERE TEMPO.
LA TUA AMICA NON VIENE?
6

E` LA PRIMA VOLTA CHE SONO SEDOTTO COSI` VELOCEMENTE E DEVO DIRE CHE QUESTA NUOVA ESPERIENZA NON MI DISPIACE.
DONNA DI POCHE PAROLE! VEDREMO I FATTI!
ROSS, POSSONO BASTARE!
7

-FINE DELL'EPISODIO-

TREVISO IN PROGRESS

Come ogni anno, l'instancabile Silvano Mezzavilla sta mettendo a punto il programma di "Trevisocomics" che presenterà alcune sezioni di grandissimo interesse. Si parte con una mostra dedicata ad Alan Moore, lo sceneggiatore inglese che ha rivoluzionato tecniche narrative e contenuti del racconto per immagini. L'esposizione presenterà lavori di Dave Gibbons, Bill Sienkiewicz, Brian Bolland, Oscar Zarate, Steve Parkhouse, Eddie Campbell, David Lloyd e Melinda Gebbie. In programma anche una mostra per Muñoz & Sampayo, gli autori argentini che più hanno contribuito a rendere adulto il fumetto mondiale, e una selezione dei più innovativi fra i disegnatori delle nuove tendenze europee. Infine, "Trevisocomics" renderà omaggio alla Quadragono Libri, una casa editrice che, a metà degli anni Settanta, si pose all'avanguardia nella pubblicazione di libri illustrati. Il tutto si svolgerà dal 3 al 17 marzo, con clou l'8/9/10 quando, oltre alla tradizionale mostra mercato, si svolgeranno conferenze, incontri e dibattiti. Se interessa, ci sarà anche NOVA EXPRESS.

MIRTILLO AL CINEMA

Il tenente Mike S. Blueberry continua a far parlare di sé nonostante la prematura morte di Jean-Michel Charlier, suo creatore insieme a Jean 'Moebius' Giraud. Infatti, dopo la pubblicazione postuma di una nuova storia, *Arizona Love*, sembra che il simpatico ufficiale di cavalleria diventerà addirittura un eroe di celluloide. Il film si chiamerà *Blueberry* e verrà prodotto dalla Intermedia, una casa indipendente californiana. Assoluto riserbo sul cast tecnico e sugli attori; un'unica indiscrezione: sembra che il regista sarà un grosso nome del firmamento hollywoodiano. Per ulteriori informazioni, appuntamento a Cannes '90.

INQUIETA INGHILTERRA

Grossi sussulti editoriali stanno caratterizzando l'editoria a fumetti inglese. Con il numero 7 chiuderà "Revolver", la rivista della Fleetway apparsa nelle edicole del Regno Unito lo scorso giugno sulla scia del successo di "2000AD" e di "Crisis". Il taglio più accattivante e aperto a produzioni straniere sembra non abbia giovato alla rivista, che dalle 35.000 copie vendute del primo numero pare sia precipitata alle attuali 20.000. «Nel nostro paese» ha dichiarato l'Editore Delegato Steve Mc Manus «abbiamo grossi problemi di collocazione per questo genere di testate. Negli scaffali delle edicole, "Crisis" e "Revolver" sono sempre messi insieme a "Penthouse" e "Playboy", e questo ovviamente non ci aiuta!» Analoga sorte toccherà a "Strip", la testata che raccoglie i titoli 'adulti' della Marvel UK, che nei prossimi mesi si concederà una 'pausa di riflessione'. Ma il panorama editoriale britannico ci riserverà anche piacevoli sorprese, infatti nuovi progetti di riviste stan-

MOVIE

Dopo lo strepitoso successo statunitense, *Akira* approda finalmente sugli schermi europei. Il lungometraggio d'animazione di Katsuhiro Otomo, che la rivista "Premiere" ha definito «uno spettacolo animato che rende *Blade Runner* simile a un classico film Disney», è stato proiettato in anteprima il 25 gennaio all'ICA Cinema di Londra ed entro la fine di febbraio verrà distribuito nelle sale cinematografiche britanniche e in Francia. Costato 7.000.000 di dollari, una cifra mai raggiunta per un cartone animato giapponese, *Akira* è gia diventato un vero cult movie, ancor più della serie a fumetti di cui ricalca il plot pur introducendo delle sostanziali modifiche nell'intreccio. In attesa che anche in Italia lo si possa ammirare nello splendore dei 35 mm. (ma per ora i distributori tacciono), si preannuncia una nuova produzione tratta da un fumetto giapponese. Questa volta un musical con attori in carne e ossa: Steven Spielberg (produttore) e Robert Zemeckis (regista) hanno in cantiere la trasposizione di *Mai, the Psychic Girl*, serie ideata da Kazuya Kudo e Ryoichi Ikegami e di prossima pubblicazione in Italia sulle rinnovate pagine di "Mangazine", versione Granata Press, in edicola a fine marzo. L'invasione 'nippo' continua.

COMIC

Georges Wolinski è un autore per cui non servono grandi presentazioni. In più di trent'anni di febbrile attività, dai primi disegni pubblicati su "Hara-Kiri" alle recenti pagine su settimanali come "Le Nouvel Observateur" e "Paris Match", si è guadagnato un posto d'onore tra le matite più graffianti della satira internazionale. Se comunque fosse rimasto ancora qualche sprovveduto è giunto il momento per poter rimediare: una mostra di disegni originali, che ripercorre le tappe più significative della sua carriera, sta girando l'Italia. Inaugurata a Bologna lo scorso dicembre presso l'Associazione Culturale Italo-Francese alla presenza dell'autore, la mostra, che ha già fatto tappa a Bari riscuotendo un enorme successo, sta ora proseguendo il suo tour che toccherà nel corso dell'anno ben sette città. Ecco il calendario mese per mese: Febbraio, REPUBBLICA DI SAN MARINO; Marzo, GENOVA; Maggio, AOSTA; Giugno, NAPOLI; Settembre, RAVENNA; Ottobre, FERRARA; Novembre PALERMO. Per saperne di più sui luoghi e sulle date, tenete d'occhio i programmi delle locali Associazioni Italo-Francesi e procuratevi in fretta il libro che ha originato tutto questo cancan: *Non ci sono più uomini*, edizioni Granata Press (sorry!).

AKIRA

WOLINSKI

no prendendo forma. Primo fra tutti "Toxic", il settimanale a fumetti ideato realizzato e supervisionato da autori del calibro di Pat Mills, Alan Grant, Kevin O'Neill e Mike McMahon. 32 pagine proposte dalla neonata Apocalypse con il dichiarato intento di «inquinare le menti dei lettori». Uscita prevista, marzo.

MILLIGAN, IL PEGGIORE

L'uomo con due teste, *L'invasione degli Ultratopi*, *La camera della tortura*, *Macellai*: incredibile! L'efferato duo Milligan-Mishkin, auspice l'intrepida Eagle, dilaga anche in Italia con il peggio delle sue discutibili produzioni! Andy Milligan, regista attivo soprattutto negli anni '60, vanta il discutibile pregio di accomunare molti critici nel definirlo il 'peggior cineasta della storia'; altri, al contrario, lo esaltano come padrino del fantastico moderno, alla stregua di H.G. Lewis. «Violenza esplicita e di cartapesta, trame fragili e contorte, utilizzo esteso di tutte le icone dell'orrore, il tutto affogato nella salsa di un umorismo camp» (Bill Landis). Sicuramente non è regista che lasci neutrali. Altro record di Milligan: non ha mai fatto spendere al produttore Mishkin più di 10.000 $ per film! Il segreto stava nel far parlare un casino i personaggi; quindi la struttura dell'opera era: 1) scena iniziale di turpe sanguinosità; 2) 45' di chiacchiere; 3) finale dall' insostenibile tasso di violenza depravata. Non perdetevi assolutamente questi capolavori del disgusto

SPLATTERPUNK PER DUE

Sfogliando il carciofo della narrativa horror, l'editoria italiana è incappata in Robert McCammon. Ragioni di marketing inducono a spacciarlo come paladino della nuova onda, in odore di splatterpunk. Le credenziali ci sono: il suo racconto *Night Calls the Green Falcon* figurava in una classica antologia SP, *Silver Scream*, edita da David J. Schow. Inoltre il nome del Nostro campeggia nella copertina della leggendaria raccolta-manifesto del movimento splatterpunk, *The Book of the Dead*, collata dal duo Skipp & Spector. Il buon Mac, in verità, appartiene, anche se non anagraficamente (ha 38 anni), alla generazione Koontz, Strieber, Campbell, al mainstream dell'horror letterario. Finora in Italia avevamo conosciuto di McCammon, pubblicato dalla Sevagram, il men che mediocre (ammissione dell'autore) *Baal*; dopo il discreto *Mary Terror*,

appena uscito per Interno Giallo, sarà la Mondadori a esaurire il repertorio restante a partire dal fluviale *Il canto del cigno*, unico romanzo di alto livello per un autore che finora ha prodotto soprattutto ottime short stories. Il più recente volume firmato Mac uscito negli USA, *Stinger*, se ne conferma le doti di evocazione visiva, ribadisce anche il carattere derivativo e ferroviario della sua narrativa.

GAME

Dopo tante menate teoriche sulla realtà virtuale (RV per intenderci) e sulla sua realizzabilità, finalmente l'inglese W Industries di Jon Waldern ha reso reale ciò che fino a pochi mesi fa era virtuale, mettendo in commercio *Virtuality 1000*, una consolle da sala giochi che sfrutta l'effetto RV. *Virtuality*, prodotta nella versione SU (in piedi) e SD (seduta), permette al giocatore di esplorare mondi vettoriali, osservandoli da due schermi a cristalli liquidi a colori che, montati all'interno di un elmetto, permettono la visione stereoscopica. Per aumentare il realismo della simulazione l'elmetto è provvisto di un dispositivo di rilevamento magnetico, il quale reagisce ai movimenti della testa, modificando la visione soggettiva del giocatore, e di sonoro quadrafonico; inoltre collegando la consolle con altre simili è possibile l'interazione tra i fruitori. Dal costo circa di quaranta milioni di lire, *Virtuality* utilizza come motherboard un Commodore Amiga 3000, mentre il software viene caricato via CD-ROM. Alla W Industries sono già allo studio applicazioni professionali del loro sistema a RV. Se non avete pazienza di attendere la comparsa di *Virtuality* nella vostra sala giochi e vi escono i soldi dalle tasche, l'indirizzo è: W Industries, 26-28 Chancery Street, Leicester, LE1 5WD.

VIDEO

Charles Band, un californiano a Roma (Dinocittà - Via Pontina), è stato il mentore, con la sua Empire Prod., di una intera generazione di talenti del cinema di genere: grazie a lui hanno mosso i primi passi Stuart Gordon, Brian Yùzna, Renny Harlin, nonché maghi degli effetti come Buechler, Doublin, Allen. Dopo il naufragio Empire, a causa di follie finanziarie, questo Corman tiberino è ripartito imperterrito con una nuova incarnazione della Band factory, la Full Moon, e continua a bersagliare le platee di ineffabili B-movies, palestre d'ardimento di futuri maestri del fantastico. La Videogram ha concluso un accordo per l'edizione in video di 12 film Full Moon: apre le ostilità *Shadowzone*, ovvero *Poltergeist + Stati d'allucinazione*, illuminato dal contributo di un prestigioso make-up artist della banda Band, Mark Shostrom (*Nightmare 3*). Tra i titoli a seguire segnaliamo l'anticarnevalesco *Pupper Master II*, l'appettibile *Dr. Alien!* e una pellicola diretta dallo stesso incontenibile Band, *Meridian*, notevole soprattutto perché Sherilyn Fenn di *Twin Peaks* (nonché dell'insulso *Congiunzione di due lune*) vi si esibisce in porcheriole poco televisive. Gustoso, infine, sempre in *Meridian*, l'inserimento del relativo *Making of...*

VIRTUALITY 1000

FULL MOON

FRANCO SAUDELLI

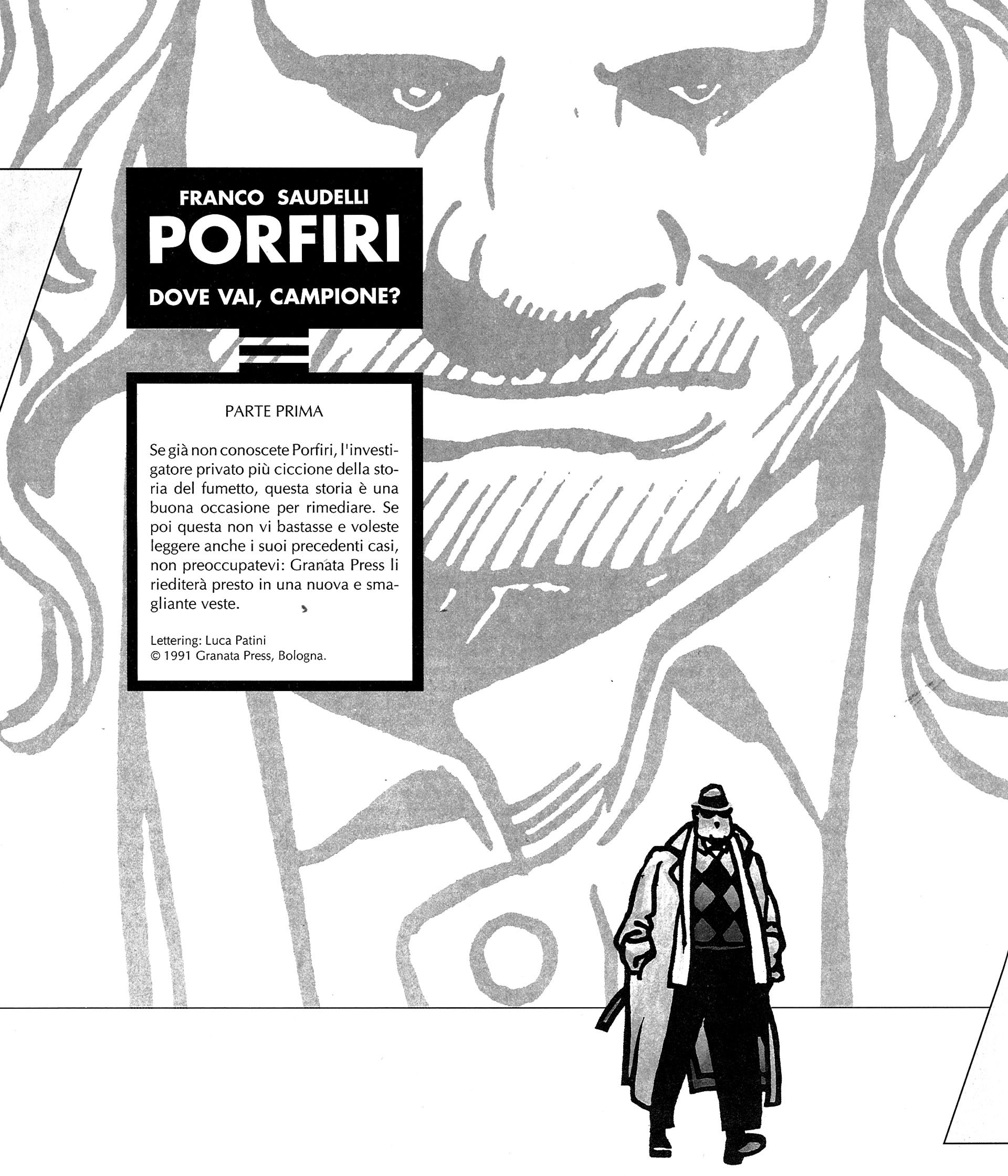
PORFIRI

DOVE VAI, CAMPIONE?

PARTE PRIMA

Se già non conoscete Porfiri, l'investigatore privato più ciccione della storia del fumetto, questa storia è una buona occasione per rimediare. Se poi questa non vi bastasse e voleste leggere anche i suoi precedenti casi, non preoccupatevi: Granata Press li riediterà presto in una nuova e smagliante veste.

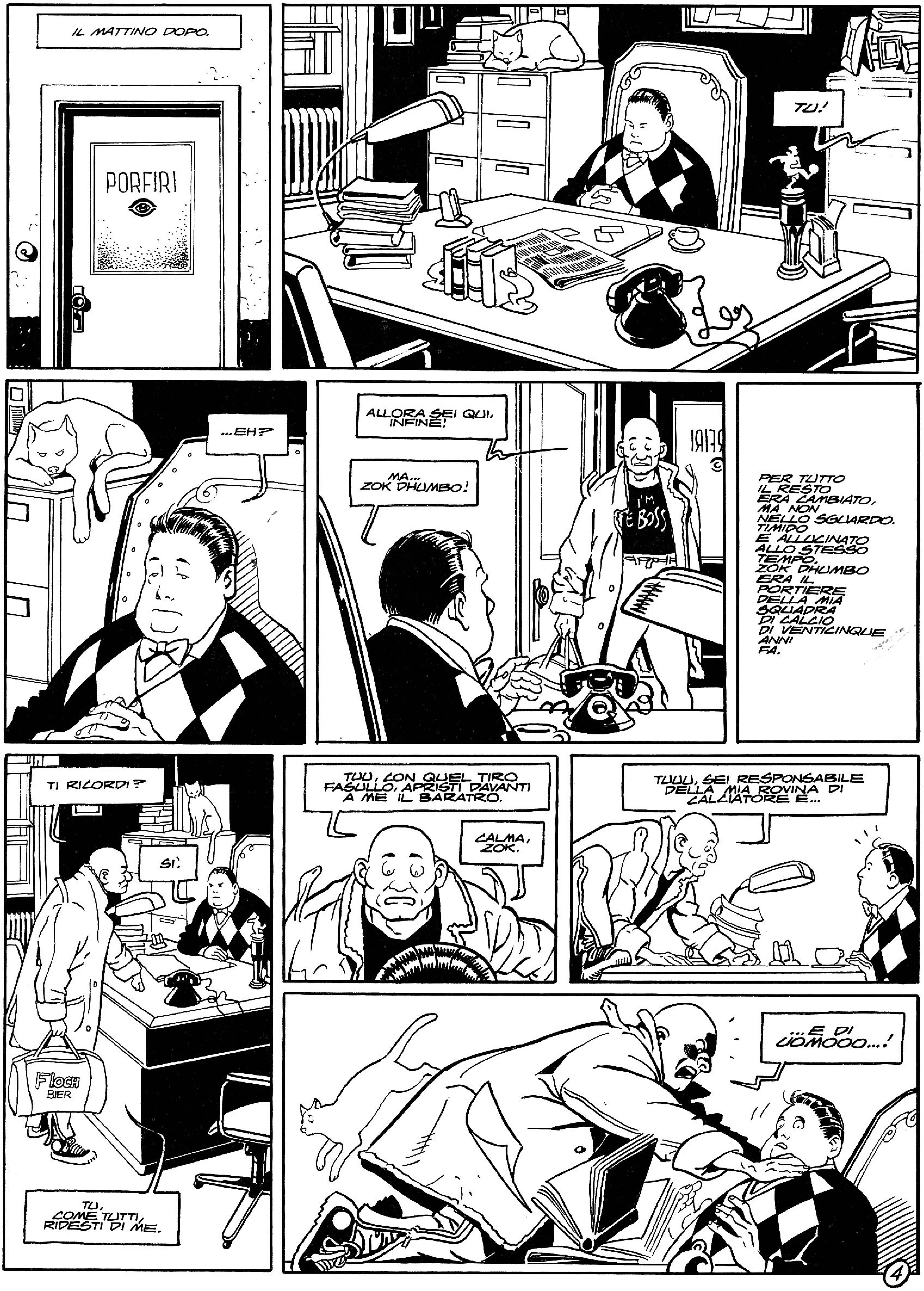
Lettering: Luca Patini
© 1991 Granata Press, Bologna.



PARCO DELLE RIMEMBRANZE.
NOTTE.
CRATCH CRATCH CRATCH CRATCH CRA CRATCH
CRATCH
CRATCH
FLOCH
BIER
FINE DELLA PISTA,
AMIGOS.

LO SAPETE CHE QUELLA È ROBA MIA?
...E DIO HA DETTO: "NON RUBARE LA ROBA D'ALTRI". LO SAPETE?
EHM... NON È PROPRIO COSÌ CHE HA... DETTO... DIO.
NO.
PER VOI È LO STESSO, SONO IO IL VOSTRO DIO.
BANG!
!
MA GUARDA QUELLO STRONZO.
CRATCH
CRATCH CRATCH
BANG
?
BIER
2

DOVE VAI, STRONZONE ?
BÄNG
MAGIA 2000
FILTRI, POZIONI
STRONZONE.
MA... LA VALIGIA ?!

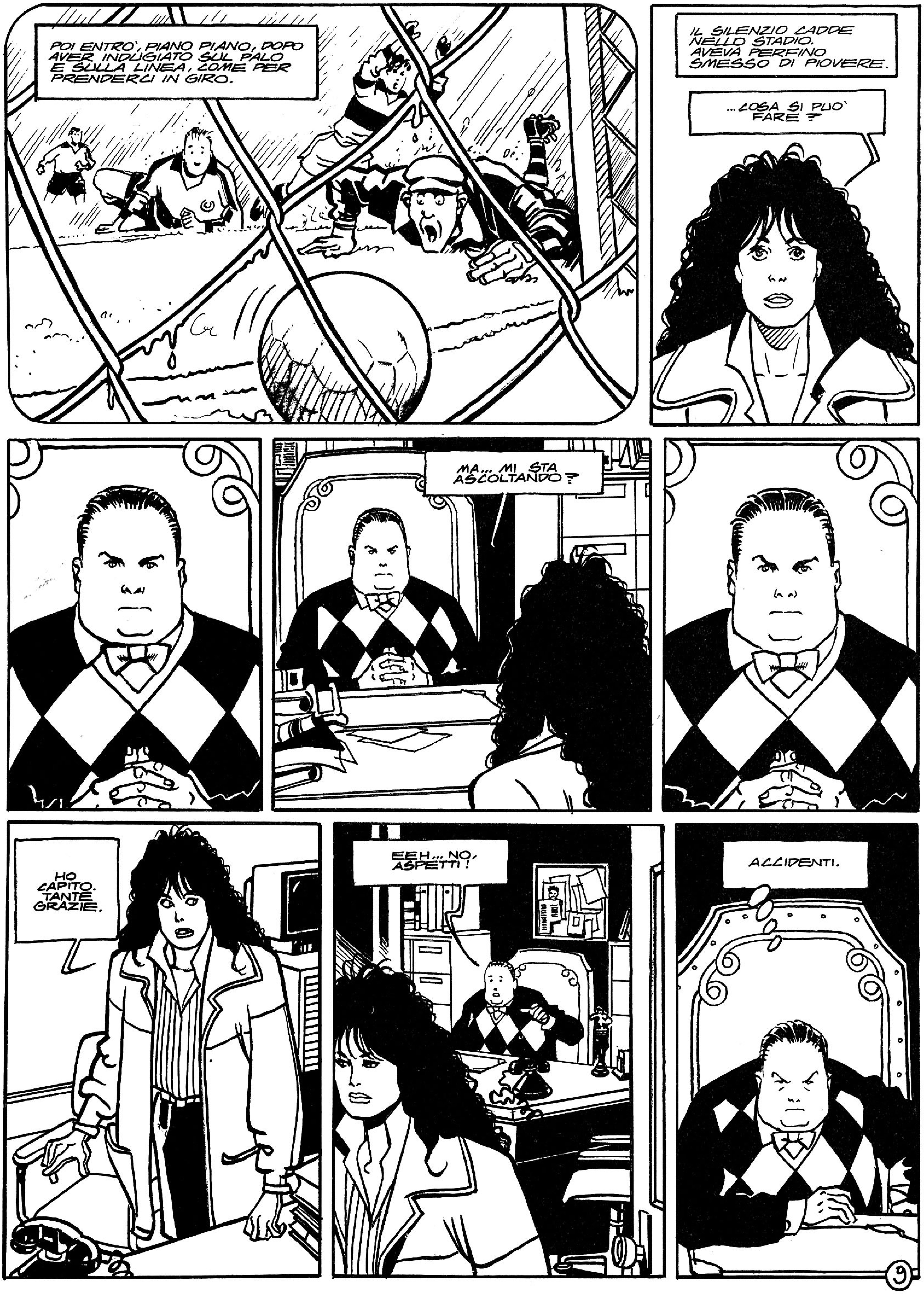

IL MATTINO DOPO.
PORFIRI
TU!
...EH?
ALLORA SEI QUI, INFINE!
MA... ZOK DHUMBO!
I'M THE BOSS
PER TUTTO IL RESTO ERA CAMBIATO, MA NON NELLO SGUARDO. TIMIDO E ALLUCINATO ALLO STESSO TEMPO. ZOK DHUMBO ERA IL PORTIERE DELLA MIA SQUADRA DI CALCIO DI VENTICINQUE ANNI FA.
TI RICORDI?
SI.
FLOCH BIER
TU, COME TUTTI, RIDESTI DI ME.
TUU, CON QUEL TIRO FASULLO, APRISTI DAVANTI A ME IL BARATRO.
CALMA, ZOK.
TUUU, SEI RESPONSABILE DELLA MIA ROVINA DI CALCIATORE E...
...E DI UOMOOO...!

ERAVAMO AGLI SGOCCIOLI, TU MI HAI CHIESTO LA PALLA.
NON... TE LA PRENDERE.
...E POI, IL TUO CAPOLAVORO.
E' PASSATO TANTO... TEMPO.
...UNA PALLA LENTA, CON UN EFFETTO MALIGNO.
...MA NELLA MIA PORTA. NELLA NOSTRA PORTA!
I'M THE BO
...E TUTTI RISERO DI ME.
ERA UN... TIRO... D'ALLEGGERI... MENTO.
TU, TU TUUU!!
AGH... SP... GHHH...
E' PERMESS...OH!
ASPETTI DI LA', ARR... RIVO SUBITO.
?

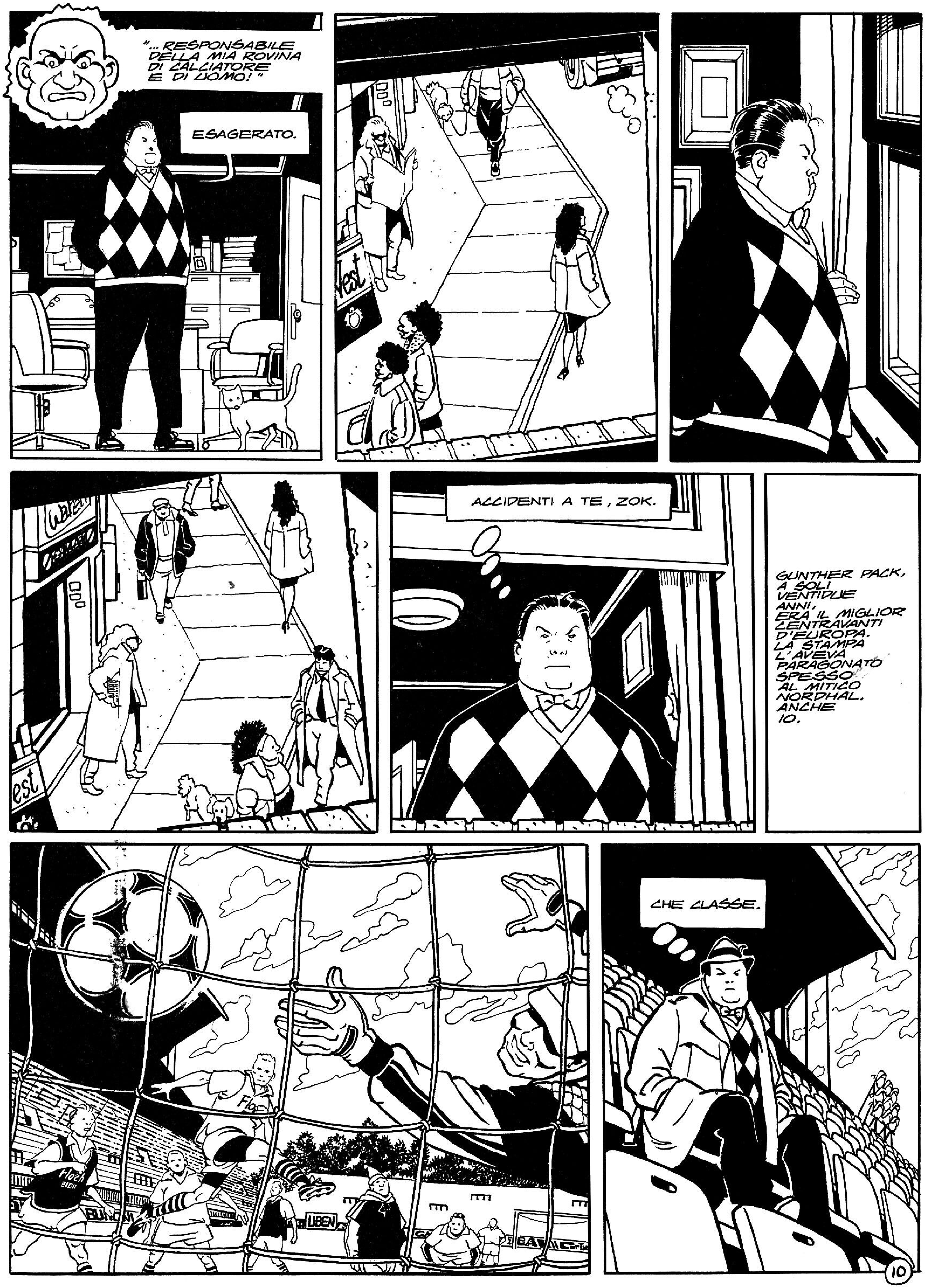
TOC
AAAH!
AH, AHI!
SEI SEMPRE STATO TROPPO NERVOSO, ZOK. TROPPO.
I'M THE BOSS
FLOCH
COME HAI FATTO A SAPERE CHE ERO QUI?
NOI VAGABONDI SIAMO BENE INFORMATI. SPECIE SUI POLIZIOTTI. E' UNA QUESTIONE DI SOPRAWIVENZA.
SEI UN VAGABONDO?
COME TUTTI GLI UBRIACONI. UBRIACONE E VAGABONDO. GRAZIE A TE.
UUHMM... RICOMINCIAMO?
TU ASPETTA CHE MI SIA PASSATO IL MAL DI TESTA.
VA BENE. ALLORA, COSA POSSO FARE PER TE, ADESSO?
NON "POSSO", MA "DEVO"! ME LO DEVI!
DEVI CONSERVARMI QUESTA BORSA, BEN NASCOSTA E SIGILLATA. DEVI CHIUDERLA DA QUALCHE PARTE E SCORDARLA, FINCHE' IO NON TORNO E TE LA RICORDO.
FLOCH BIER
COSA CONTIENE?
AHA! NON DEVI NEANCHE PENSARCI, PERCHE' NON DEVI APRIRLA. E' CHIARO?
6

MI FARO' VIVO.
PERMESSO?
NON DEVI APRIRLA, E' CHIARO?
I'M THE BO
DA COME BARCOLLO', USCENDO, MI CHIESI SE ANCORA ESISTEVA, PER LUI, QUALCOSA DI CHIARO. GLI ERO STATO ABBASTANZA VICINO PER CAPIRE DI QUANTO ALCOOL FOSSE COSTITUITA LA SUA DIETA QUOTIDIANA. POVERO ZOK.
SI SENTE BENE?
AH, NON CI BADI. ERA UN VECCHIO AMICO.
?
LEI E' PORFIRI, L'EX CALCIATORE?
SI', COME FA A...
MIO MARITO MI HA PARLATO DI LEI, QUALCHE VOLTA. LA CONSIDERA TRA LE VECCHIE GLORIE DEL PASSATO. MIO MARITO E' ANCHE LUI CALCIATORE. E' GUNTHER PACK.
AH!
QUANDO HO VISTO SULL'ELENCO DEL TELEFONO LA PUBBLICITA' DELLA SUA AGENZIA, HO PENSATO: "SE E' LO STESSO PUO' FARE AL CASO MIO".
E' PER MIO MARITO CHE SONO VENUTA. DA UN PO' DI TEMPO E' STRANO, FREQUENTA PERSONE STRANE E FA STRANE TELEFONATE.
"... LA CONSIDERA TRA LE VECCHIE GLORIE DEL PASSATO."
7

... DEL PASSATO.
"... A POCHI MINUTI DAL TERMINE DI QUESTA FINALE DI COPPA, LE SQUADRE SONO SUL PUNTEGGIO DI PARITA'. UNO A UNO."
"LA PALLA E' DI ZOK DHUMBO, CHE SI APPRESTA A RIMETTERLA IN GIOCO."
PALLA.
TUA, TUA!
?
LA PALLA SCIVOLAVA VERSO LA PORTA. INESORABILE. ZOK INCESPICAVA, ANNASPAVA. PAREVA UN BRUTTO SOGNO.


POI ENTRO', PIANO PIANO, DOPO AVER INDUGIATO SUL PALO E SULLA LINEA, COME PER PRENDERCI IN GIRO.
IL SILENZIO CADDE NELLO STADIO. AVEVA PERFINO SMESSO DI PIOVERE.
...COSA SI PUO' FARE ?
MA... MI STA ASCOLTANDO ?
HO CAPITO. TANTE GRAZIE.
EEH... NO, ASPETTI !
ACCIDENTI.
9

NOVA 1


"... RESPONSABILE DELLA MIA ROVINA DI CALCIATORE E DI UOMO!"
ESAGERATO.
ACCIDENTI A TE, ZOK.
GUNTHER PACK, A SOLI VENTIDUE ANNI, ERA IL MIGLIOR CENTRAVANTI D'EUROPA. LA STAMPA L'AVEVA PARAGONATO SPESSO AL MITICO NORDHAL. ANCHE IO.
CHE CLASSE.
10

PLIN
PLON
ANCORA LEI!?!
SONO VENUTO A CHIEDERLE SCUSA, PER IERI. E' CHE... QUEL MIO AMICO MI AVEVA DISTRATTO UN PO'.
NON FA NIENTE. HO GIA' INCARICATO UN'ALTRA AGENZIA. LA "FIDELIS SECURITY."
IERI HA PARLATO DI "STRANE TELEFONATE". E' IN CASA SUO MARITO?
LA PREGO! LE HO GIA' DETTO CHE HO INCARICATO UN'ALTRA AGENZIA.
BUONGIORNO.
SI COMPORTA IN MODO STRANO, DICEVA? VORREI SEGUIRE IL CASO. SIGNORA, SUO MARITO...
BUONGIORNO!
...E' IL MIO CALCIATORE PREFERITO.
HA DEL FUOCO?
Hmmm?

?
GRAZIE.
EHI, MA CHE PESCE SEI? MA TU GUARDA...!
STRONZACCI, STRONZACCI...
IL MONDO E' TUTTO STRONZO.

Golden
MANDARINO
MANDARINO
MANDARINO
MA QUELLO E`...
HY LICO. VOGLIME BIEN.
...ZIE.
DAMARÓNNA !
...L'ASSO LATINO. COMPAGNO DI SQUADRA DI PACK.
HUMM... DAMARÓNNA, WALLER E WALTZER IMPEGNATI IN UNA PARTITINA A POKER.

*RIVISTA DI TAGLIO SCANDALISTICO.

ALLORA?
ALLORA COSA?
TI DEVO AMMAZZARE?
SE NE PUO' DISCUTERE.
AHA! IO QUANDO ZENTO PARLARE DI KULTURA, TIRO FUORI LA LUGER!
ALLORA?
ALLORA, COSA?
THOR, CHE SUCCEDE?
TROC
MMMPHHH...!
EHI, MA CHI SEI?

-CONTINUA-

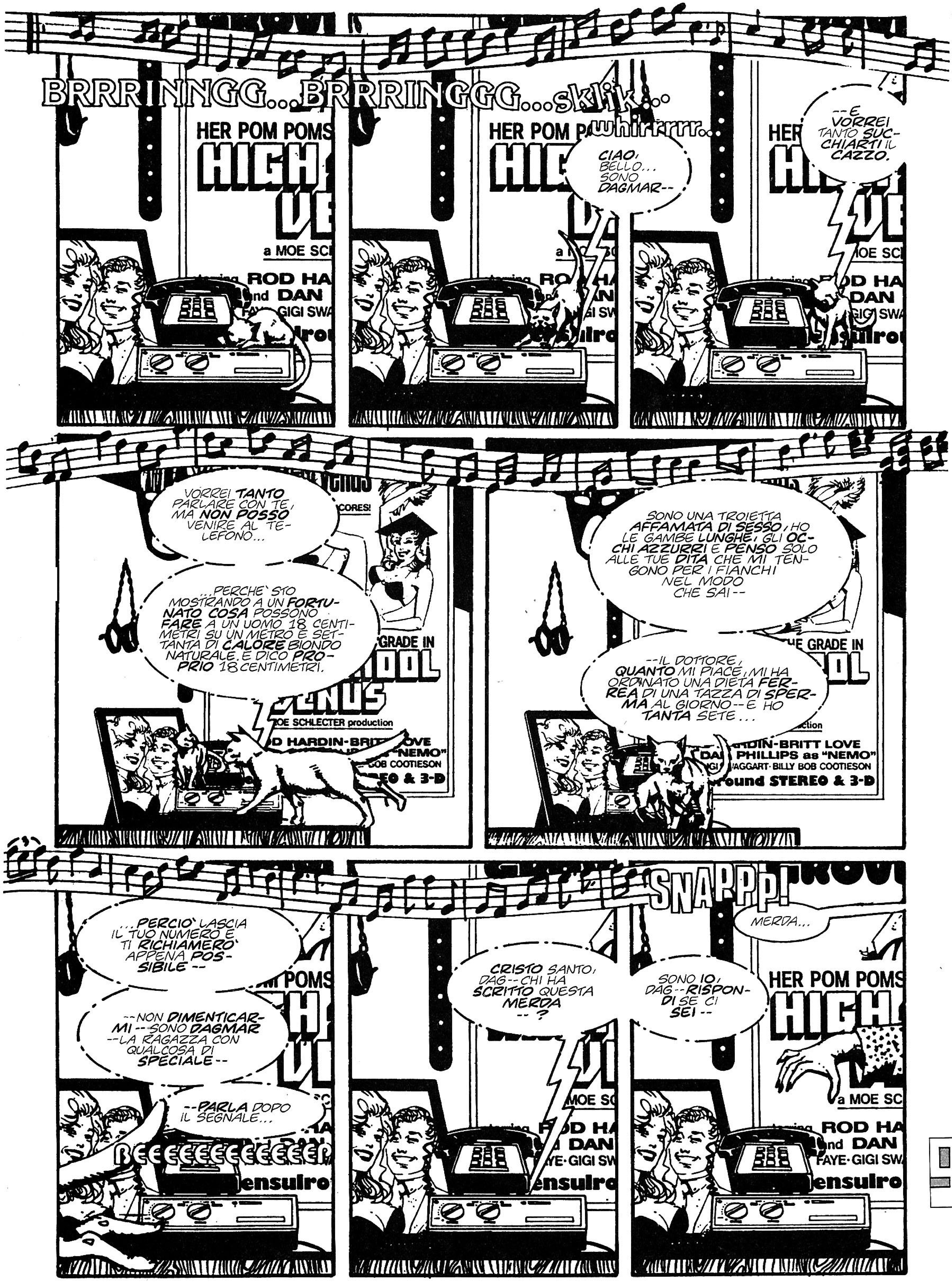
HOWARD CHAYKIN

BLACK KISS

PRIMO EPISODIO

Il fumetto 'scandalo' degli ultimi anni, una storia cruda, feroce, distruttiva, come non se ne leggevano da parecchio. Il tempo delle polemiche verrà, voi intanto cominciate a sintonizzarvi con questa lezione di sceneggiatura apparentemente criptica ma in realtà chiarissima, e uno stile di disegno che schizza la pagina con la forza di una mazzata al senso comune.

© 1988 Howard Chaykin Inc.& Vortex Communications Inc.
Edizione italiana:
Traduzione: Federico Zanettin
Lettering: Andrea Accardi
© 1991 Granata Press, Bologna.


BRRRINNGG...BRRRINGGG...sklik...
HER POM POMS
whirrrrr...
CIAO, BELLO... SONO DAGMAR--
--E VORREI TANTO SUCCHIARTI IL CAZZO.
VORREI TANTO PARLARE CON TE, MA NON POSSO VENIRE AL TELEFONO...
...PERCHE` STO MOSTRANDO A UN FORTUNATO COSA POSSONO FARE A UN UOMO 18 CENTIMETRI SU UN METRO E SETTANTA DI CALORE BIONDO NATURALE. E DICO PROPRIO 18 CENTIMETRI.
SONO UNA TROIETTA AFFAMATA DI SESSO, HO LE GAMBE LUNGHE, GLI OCCHI AZZURRI E PENSO SOLO ALLE TUE DITA CHE MI TENGONO PER I FIANCHI NEL MODO CHE SAI--
--IL DOTTORE, QUANTO MI PIACE, MI HA ORDINATO UNA DIETA FERREA DI UNA TAZZA DI SPERMA AL GIORNO--E HO TANTA SETE...
...PERCIO` LASCIA IL TUO NUMERO E TI RICHIAMERO` APPENA POSSIBILE --
--NON DIMENTICARMI--SONO DAGMAR --LA RAGAZZA CON QUALCOSA DI SPECIALE--
--PARLA DOPO IL SEGNALE...
BEEEEEEEEEEEEEEP
CRISTO SANTO, DAG--CHI HA SCRITTO QUESTA MERDA --?
SONO IO, DAG--RISPONDI SE CI SEI--
SNAPPP!
MERDA...

EHI, CARA-- IO--
T'HO DETTO CHE CI PENSAVO IO-- QUINDI STA` CALMA--
--E COS'HA IL MIO MESSAGGIO CHE NON VA? TORNA-NO SEM--
SEI SGRADEVOLE-- PERCHE` NON TI RILASSI--?
EH?
IL PACCO E` ARRIVATO A LAX QUESTA MATTINA-- DIRETTAMENTE DA ROMA--
--E NON INDOVINERAI MAI CHI E` ANDATO A PRENDERLO...
CI SEI QUASI-- MURTAUGH-- DA NON CREDERE, EH--!?!
NON TI PREOCCUPARE, BEV--
TESORO-- ANDRA` LISCIO COME L'OLIO...
...SONO GIUSTO ALLE ULTIME RIFINITURE.
CYNDI FRANKS --TI RICORDI-- QUELLA BAMBOLINA CON IL MAGNACCIA NANO, CLAUDE--
--ESATTO--E` PROPRIO IL SUO TIPO--
--SI`--IL WALKMAN.
SENTI, CARA-- HO MOLTA FRETTA-- ULTIMI RITOCCHI AI CAPELLI E STRONZATE VARIE--
NE ABBIAMO PARLATO MIGLIAIA DI VOLTE-- E` IL MODO MIGLIORE.
SENTI... PERCHE` NON SALTI NEL LETTO, NE ACCENDI UNO E GUARDI BODY BUDDIES... PENSA SOLO A QUEL MOSTRO CHE TI SFONDA...
...CERTO --ANCHE LEI--
CI SENTIAMO--
--ANCH'IO, BELLISSIMA... SMACK A DOPO...

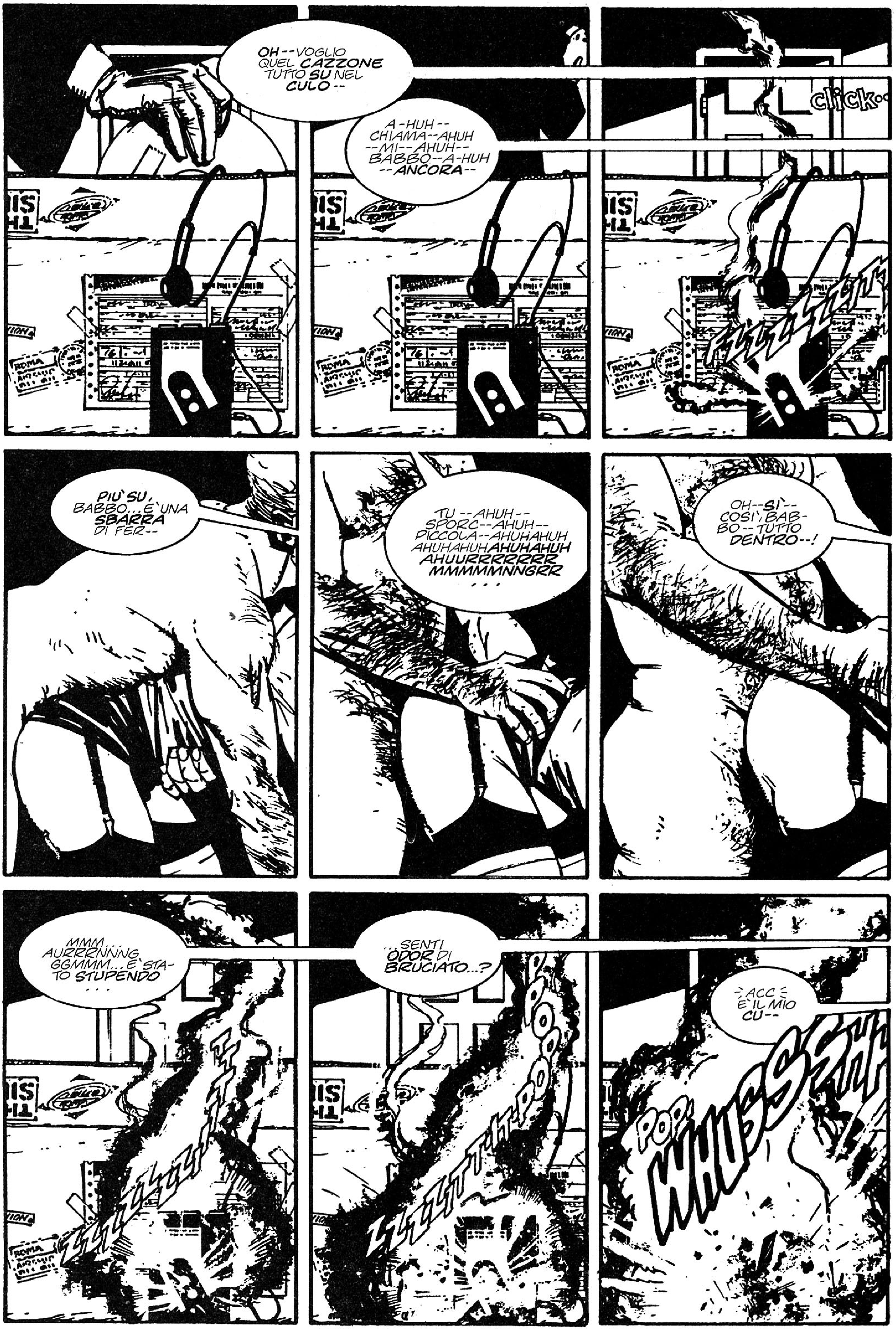
SNAPP!
click
ECCO. COSI` DOVREBBE ANDARE--
--UNA PUTTANA MINORENNE CON SOLO QUALCHE TOCCO...
BENE CYNDI-- TI RICORDI COSA FARE DEL WALKMAN ...?
STAI TRANQUILLA, DAGMAR... TE LO DEVO PER AVERMI LIBERATO DI CLAUDE--
--NON FARO` CAZZATE...
...VUOI CHE METTA IL WALKMAN IL PIU` VICINO POSSIBILE AL PACCO... E` FACILE...
TI PIACE DAVVERO ...?
SONO UNA FAN DELLE BOSWELL SISTERS DA...
NO...DICO SUCCHIARE CAZZI...
CIOE`, NON CHE A ME DISPIACCIA-- MA, INSOMMA, POTREI VIVERE SENZA...
BE`, DOLCEZZA, TI DIRO` ...
MI PIACE DAVVERO UN CASINO --PER MOLTI MOTIVI-- MA MI PIACE MOLTO DI PIU` GUARDARE LA LORO FACCIA QUANDO GLI DICO QUANTO MI PIACE--RENDO L'IDEA...?
PRENDI QUESTO TIPO, PER ESEMPIO--HA DEI GUSTI DAVVERO SPECIALI QUANTO A RAGAZZE...
...SICURAMENTE IO NON SONO IL SUO TIPO ...
GLI PIACCIONO GIOVANI, EH?
LE BOCCHE DELLE BIMBE... SIGH SI`...
OLTRE AL RESTO, COME T'HO DETTO --
--E NON DIMENTICARTI GLI OCCHIALI--
TE L'HO DETTO, DAGMAR-- TE LO DEVO PER AVERMI TOLTO DI TORNO CLAUDE--NON TI DELUDERO`...
click...
HEI, FRANK...
...IN GAMBA...
Piutt
Piutt
...TI AVREI SCRITTO--MA SAI CHE BRUTTA SCRITTURA HO...
SCREEEEEEEEEEEEEECHH!

SCUUUUSI...
GUARDA DOVE CAZZO VAI, STRONZO--
--LO DICEVA MAMMA CHE DOVEVO FARE IL DOTTORE.
ALLORA, STAVO FRUGANDO IN UNO STANZINO E HO TROVATO QUESTA ROBA... SI VEDE CHE QUALCUNO AVRÀ DIMENTICATO DI METTERLA VIA--
--E MI SON DETTO, CHE CAZZO, TI DOVEVO COMUNQUE UN REGALO--
--E CON TUTTA L'ALTRA SCHIFEZZA CHE C'ERA, CHI CI FARÀ CASO--?
--BENE--DEVO SCAPPARE--DAI UNA STRIZZATINA A MRS. KEOGHAN PER ME, E RINGRAZIALA PER IL PANE--E CHI--CHIAMA TUO FRATELLO OGNI TANTO, EH--? A PRESTO...
CLICK...
-OH OH OH- VECCHIO MIO...
SLAMM!
C'È QUALCUNO IN CASA--?
SNIKKLE-SNIKKET..
SIGNORA KEOGHAN...?

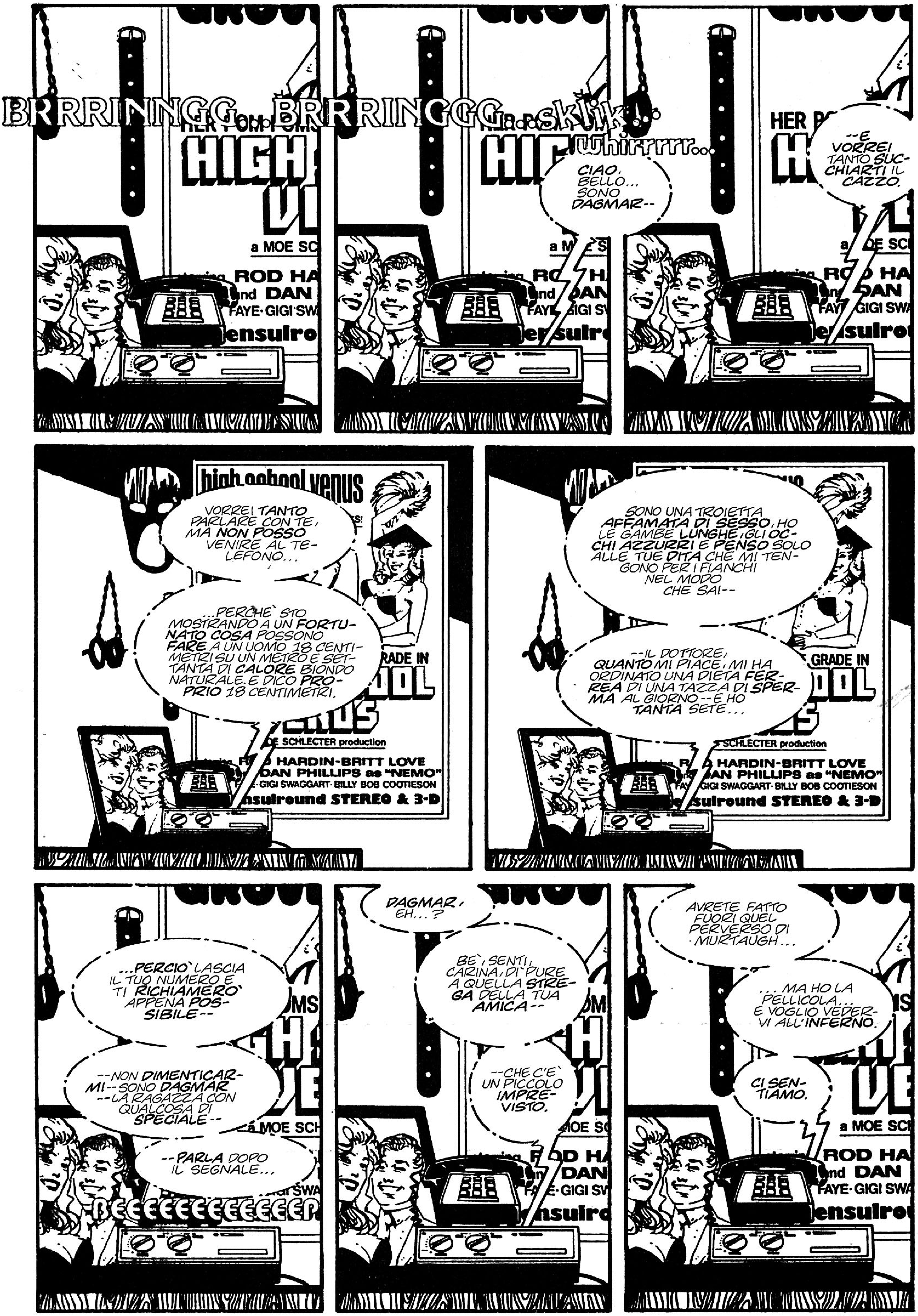
SLAM!
DAGMAR HA DETTO CHE TI PIACCIONO...
?!?!?!
...GIOVANI E CIECHE... PROPRIO COME ME...
NON VEDO UNA MERDA DA QUANDO HO AVUTO IL MORBILLO A SEI ANNI.
T-TI MANDA DAGMAR?
NON L'HO DETTO?
MA...NON AVEVO CHIESTO...
SÌ -- MA HA DETTO CHE TI SAREBBE PIACIUTO SBATTERMI UN PO'...
...E VENERDÌ DEVO TORNARMENE ALLA CASA DEL CIECO A CHINO.
SEI DAVVERO CIECA...?
TE L'HO DETTO--NON VEDO UNA MERDA--VEDI...?
HA ANCHE DETTO CHE SEI UN RAFFINATO GENTILUOMO E TI PIACCIONO I POMPINI--E A ME STA BENISSIMO--
TI RIPETO--NON HO CHIESTO...
--PERCHE' SONO UNA CATTIVELLA CHE NON NE HA MAI ABBASTANZA DEL CAZZONE DEL BABBO--
CRISTO SANTO, PERDONAMI...
MMPPSS SHLURRP...

TI HO DETTO CHE SAREBBE ANDATO TUTTO BENE . . .
--SE NON LA PIANTI, COMINCERAI A DIMOSTRARE LA TUA ETÀ . . .
NOO --SONO PARCHEGGIATA DIETRO, È ARRIVATO CIRCA CINQUE MINUTI FA -- SÌ --
--L'HO MESSA SUI DIECI MINUTI--QUEL BASTARDO È SEMPRE STATO UN BUON CLI . . .
booooop!
MERDA, L'ALTRA LINEA --
RECTORY entrance in front
COSA !?!
PRONTOO...?
ASPETTA, BEV--DEVO PRENDERLA --
--ASPETTO UNA CHIAMATA DA ERIK--
Ahurrmm...
clik
NON HO TEMPO DA PERDERE, FACCIA DI CAZZO--!
clik
ECCOMI--NO--
--ERA UNO STRONZETTO CHE CHIAMAVA LA SEGRETERIA PER SENTIRE IL MESSAGGIO--
--SI È COSÌ ECCITATO PER LA MIA VOCE VERA CHE È VENUTO.
FORSE HAI RAGIONE SUL MESSAGGIO--
SÌ--CHE BUFFO--CYNDI ME L'HA CHIESTO--
--E COME LE HO DETTO--MI PIACE DAVVERO--
--SPECIALMENTE CON IL TIPO GIUSTO--
--TIPO, ERIK VA BENE, TESORO--OH, DIO--È COME LEGNO LUCIDATO...
...MA SOPRATTUTTO SUCCHIARE CAZZI...
...MI FA SENTIRE PIÙ VICINA A TE.

taktaktaktokta
taktaktok
PIANO, AMORE... PIANO...
AHUH-- AHUH-- AHUH-- AHUH--
snik clik
OHHH...!
tak tak tak tok
PER FAVORE...!
FA' ATTENZIONE, AMORE-- E' COSI' GROSSO CHE FA MALE--
TI--AHUH PIACE--AHUH --AHUH--VERO, PUTTANELLA--?
DILLO ANCORA--!!
OH, BABBO--E' COSI' GROSSO--!!
A--HUH-- ANCORA--!


OH--VOGLIO QUEL CAZZONE TUTTO SU NEL CULO--
A-HUH--CHIAMA--AHUH--MI--AHUH--BABBO--A-HUH--ANCORA--
click..
PIU` SU, BABBO... E` UNA SBARRA DI FER--
TU--AHUH--SPORC--AHUH--PICCOLA--AHUHAHUH AHUHAHUHAHUHAHUH AHUURRRRRRR MMMMMMNNGRR ...
OH--SI--COSI`, BABBO--TUTTO DENTRO--!
MMM... AURRRNNNG GGMMM... E` STATO STUPENDO ...
...SENTI ODOR DI BRUCIATO...?
ACC E` IL MIO CU--
POP WHUSSSHH

THA-WHOOSH!
ASPETTA--E` ORA CHE ZIA DAGMAR SE NE VADA--
--NO, NO--STA` IN LINEA--NON RIESCO A PARLARE ORA MENTRE GUIDO.
spakonkle-spinkle-tinkl
SENTITO, BEV--?
ESATTO--IL SUONO DELLE TUE PREOCCUPAZIONI CHE VANNO IN FUMO.
NON TE LO DICEVO CHE ERA FACILE...?
E AVEVI PAURA--LO SO--
--NEL WALKMAN C'ERA TERMITE SUFFICIENTE PER UNA FABBRICA DI PELLICOLE--
KRUMPFF
WHOOSH...
ALTRO CHE QUELLA BOBINA...
...PERCIO` RILASSATI, TESORO--SONO--
STANOTTE? TI VEDREI MOLTO VOLENTIERI...
...MA SAI QUANTO CAZZO HO DA FARE--
SARA` UN TUBO DEL GAS...
E SPERO ANCORA DI SENTIRE ERIK...
THUMFFKRUM
A MENO CHE TU NON VOGLIA BATTERE IN COPPIA...?
WHOOOOOSH
LO SAPEVO--CHIACCHIERE--
COS'HAI CONTRO I MIEI CLIENTI--?
OH--FACCIAMO LA GRAN DAMA--OH, ANDIAMO--DAI--STO SCHERZANDO--
--SENTI--TI CHIAMO APPENA A CASA, DOPO CHE HO SENTITO I MESSAGGI--
BARRROOOOM!
--SE ERIK NON HA CHIAMATO--FORSE--CHISSA`--?
ANCH'IO, AMORE, CIAO.


BRRRINNGG.. BRRRINGGG.. sklik!..
whirrrrr...
CIAO, BELLO... SONO DAGMAR--
--E VORREI TANTO SUCCHIARTI IL CAZZO.
VORREI TANTO PARLARE CON TE, MA NON POSSO VENIRE AL TELEFONO...
...PERCHE` STO MOSTRANDO A UN FORTUNATO COSA POSSONO FARE A UN UOMO 18 CENTIMETRI SU UN METRO E SETTANTA DI CALORE BIONDO NATURALE. E DICO PROPRIO 18 CENTIMETRI.
SONO UNA TROIETTA AFFAMATA DI SESSO, HO LE GAMBE LUNGHE, GLI OCCHI AZZURRI E PENSO SOLO ALLE TUE DITA CHE MI TENGONO PER I FIANCHI NEL MODO CHE SAI--
--IL DOTTORE, QUANTO MI PIACE, MI HA ORDINATO UNA DIETA FERREA DI UNA TAZZA DI SPERMA AL GIORNO--E HO TANTA SETE...
...PERCIO` LASCIA IL TUO NUMERO E TI RICHIAMERO` APPENA POSSIBILE--
--NON DIMENTICARMI--SONO DAGMAR--LA RAGAZZA CON QUALCOSA DI SPECIALE--
--PARLA DOPO IL SEGNALE...
BEEEEEEEEEEEEP
DAGMAR, EH...?
BE`, SENTI, CARINA, DI` PURE A QUELLA STREGA DELLA TUA AMICA--
--CHE C'E` UN PICCOLO IMPREVISTO.
AVRETE FATTO FUORI QUEL PERVERSO DI MURTAUGH...
...MA HO LA PELLICOLA... E VOGLIO VEDERVI ALL'INFERNO.
CI SENTIAMO.

-CONTINUA-

SESSO, BUGIE E VIDEOTAPE di Steven Soderberg (1990) CBS FOX, 101', lire 145.000
La rivelazione di un paio di Cannes fa. La tragicommedia della vita che si risolve in una sequenza di inganni. Smascherabili. Un film robusto, con la giusta dose di malinconia, ma denso come una promessa. Mantenuta.

LEGAMI di Pedro Almodovar (1990) DOMOVIDEO, 101', lire140.000
Amore coatto tra Ricki e Marina. Lui l'ama alla follia e per dimostrarglielo la rapisce. Lei non ci sta, poi ci ripensa. Un labirinto di passioni incartato come un Bacio Perugina. Per Almodovar il bondage è un mezzo, non un fine. Teneramente kitsch.

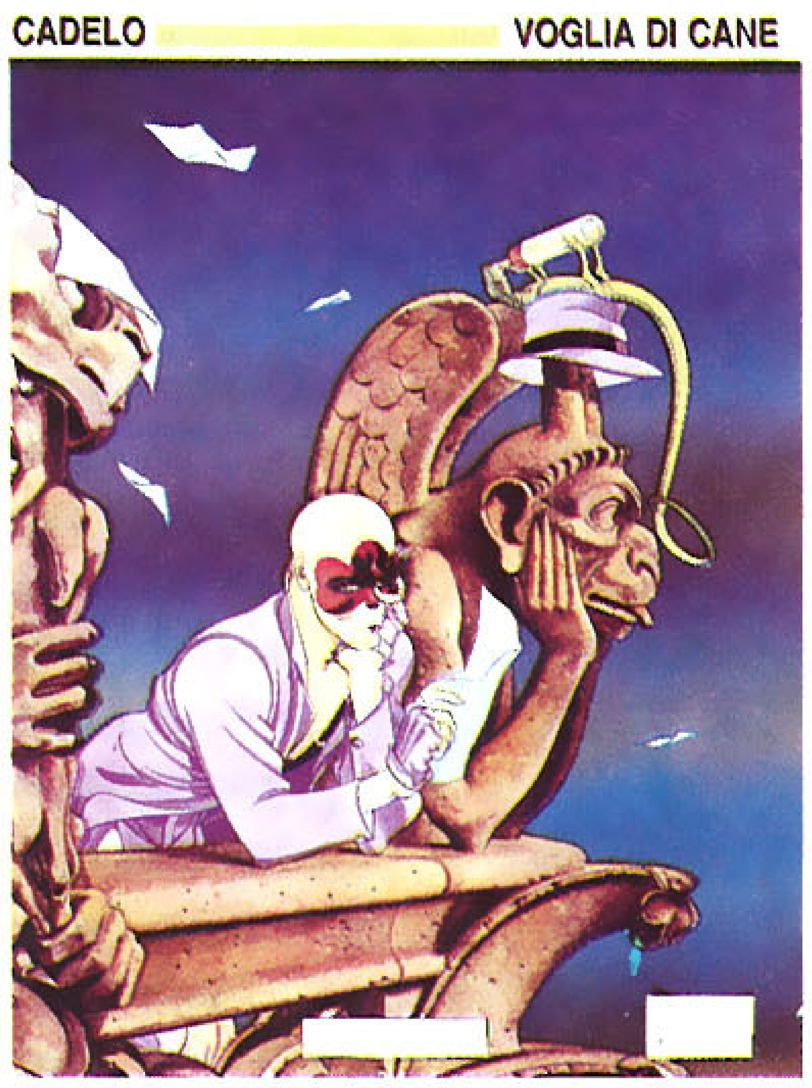
LE AVVENTURE DEL BARONE DI MUNCHAUSEN di Terry Gilliam (1988) VIVIVIDEO 126', lire 145.000
Il personaggio di Erich Rudolph Raspe filtrato attraverso le immaginifiche visioni di Monty Python. Dopo *I banditi del tempo* e *Brasil*, un'altra 'macchina meravigliosa' per ribadire il primato dell'immaginazione sulla razionalità. Mirabolante.

Moore, Wein & Baker
DICK TRACY
Glénat Italia, lire 5.000 cad.
Dalla penna di Chester Gould nel 1931 scaturisce un eroe destinato a inaugurare il filone poliziesco della narrativa disegnata. Per sostenere la rivisitazione del personaggio, compiuta da Warren Beatty per la Walt Disney, non poteva mancare anche un adattamento a fumetti. Tuttavia questi tre albi non si limitano a ricostruire sulla carta ciò che viene narrato nel film, anzi costruiscono un background necessario per l'interpretazione del 'nuovo' Dick Tracy. Ma le storie, narrate da John Moore e da Len Wein, sembrano prive di mordente e si trascinano faticosamente sulle pagine. Invece ciò che colpisce veramente l'occhio è l'apporto grafico di Kyle Baker, che dona alle tavole brio e allegria grazie ai colori vivaci e a una ritrattistica volutamente esagerata.

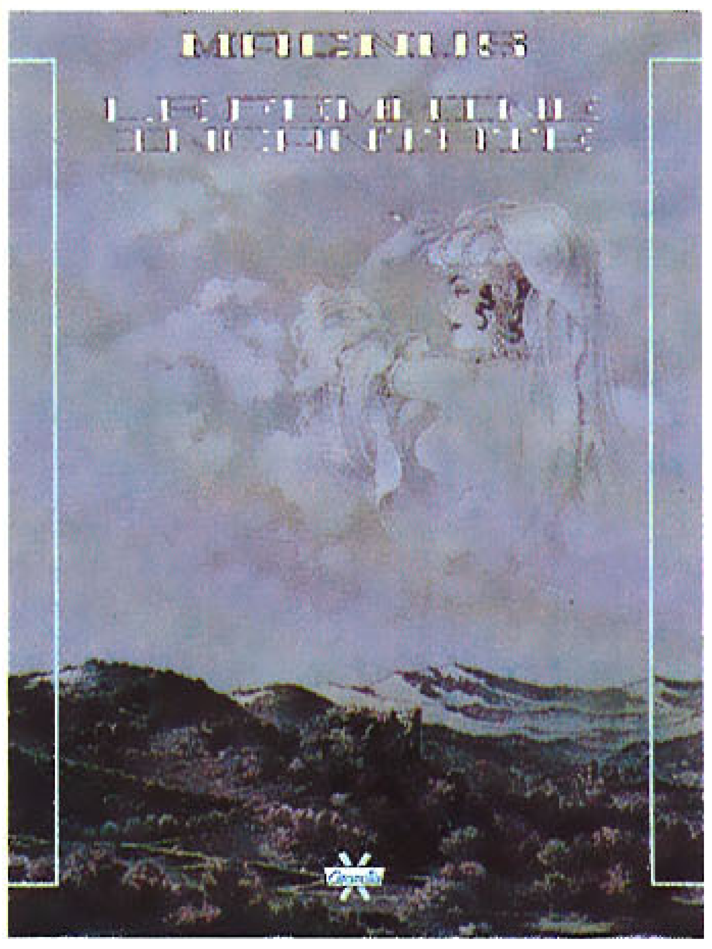
FAA

Silvio Cadelo
VOGLIA DI CANE
Glénat Italia, lire 22.000
Un essere grottesco ma, a suo modo, affascinante, attraversa la città addormentata. Nella tasca della giacca porta qualcosa. Un dono per il figlio appena nato: un cuore umano, affinché possa essere spezzata la maledizione che grava sulla sua razza. Una razza di assassini. Ultima opera (nel senso di ultima uscita qui in Italia) di Silvio Cadelo, *Voglia di cane* sfugge a qualsiasi tipo di classificazione. Poetico, struggente, arguto, divertente, ironico, questo splendido fumetto, ambientato in una trasognata Parigi di un futuro non molto lontano, sembra costituito dalla materia stessa dei sogni. Qualcosa di completamente alieno ma così perfettamente plausibile da proporsi come una sorta di realismo dell'ambiguità. Un gran bel libro, insomma, come non se ne vedevano da un po'.

ADV



IRRIPETIBILI MIRAGGI
Non sappiamo dove finisca la Cina e dove inizi l'Appennino o in che punto imprecisato le fiabe d'oriente si identifichino, fino a confondersi, con quello venuto da occidente. Il risultato, che conta, è a metà strada tra cielo e terra, tra sogno e realtà, in un territorio non certamente casuale, bensì previsto e progettato come un'architettura ardita capace di sfidare le leggi della logica. O come in *Le femmine incantate* dove lontane e vicine culture, ma anche ambienti, psicologie, personaggi si incontrano per la necessità di guardare oltre ogni orizzonte dato. Via dalle convenzioni dunque, perché molto è cambiato nell'universo poetico di Magnus. Per anni le cose e le situazioni, per sfuggire l'ambiguità del grigio e attribuire nettamente a ogni elemento il proprio valore, erano disposte secondo l'ordine manicheo del bianco e del nero. Ora, in questi sette racconti, pur senza abiurare la primitiva, rigorosa visionarietà cromatica, i toni si stemperano uno nell'altro e assumono forme e modalità comunicative che non possono non emozionare per la complessità degli intrecci. La china si addensa o si dirada per definire inedite configurazioni di ruoli e tutta la gamma di sentimenti: gioia, avventura, tripudio dei sensi, solitudine, nostalgia, che l'uomo attraversa per conoscere più a fondo la vita. *Le femmine incantate* ripetono, a ogni episodio, un percorso grafico e letterario parallelo, diviso in tre precisi segmenti narrativi. Nel primo tratto il destino mostra subito le sue carte e indica l'opportunità irripetibile di varcare una soglia interdetta, di superare il muro di un edificio proibito, di oltrepassare il confine che separa l'ombra dalla luce e la realtà dalla fiaba. Poi la modalità espressiva di Magnus si fa via via più alterna, brumosa, come una filigrana, che apre sempre di più le sue maglie fino al cuore del racconto dove si è accolti da insospettate trasparenze, da abbacinanti biancori, da donne nude e incantate, donne che fanno impazzire, donne, come scriveva duemila anni fa il poeta Chu Yuan «che in ogni lor gesto/ studiano di piacere/ ciglia tinte di nero/ guance tinte di bianco/ gocciano di profumi/ e con lunghe maniche/ sfiorano i visi ai convitati e passano...». Passano e alla fine svaniscono come un miraggio in cui è inutile cercare ogni umana consistenza o come un evento misterioso e irripetibile. Le arcane fessure che avevano fatto intravedere un mondo luminoso, si chiudono inesorabilmente, difese da fronde e cespugli, da muri di bordello o di monastero. Nella parte umbratile del sogno rimangono i protagonisti maschili tramortiti, increduli, segnati per sempre. Però la strada che gli rimane da compiere è in parte cambiata, ridisegnata con nuovi ipotetici colori. E' più malinconica e triste, ma è pur sempre una nuova poesia.



SM

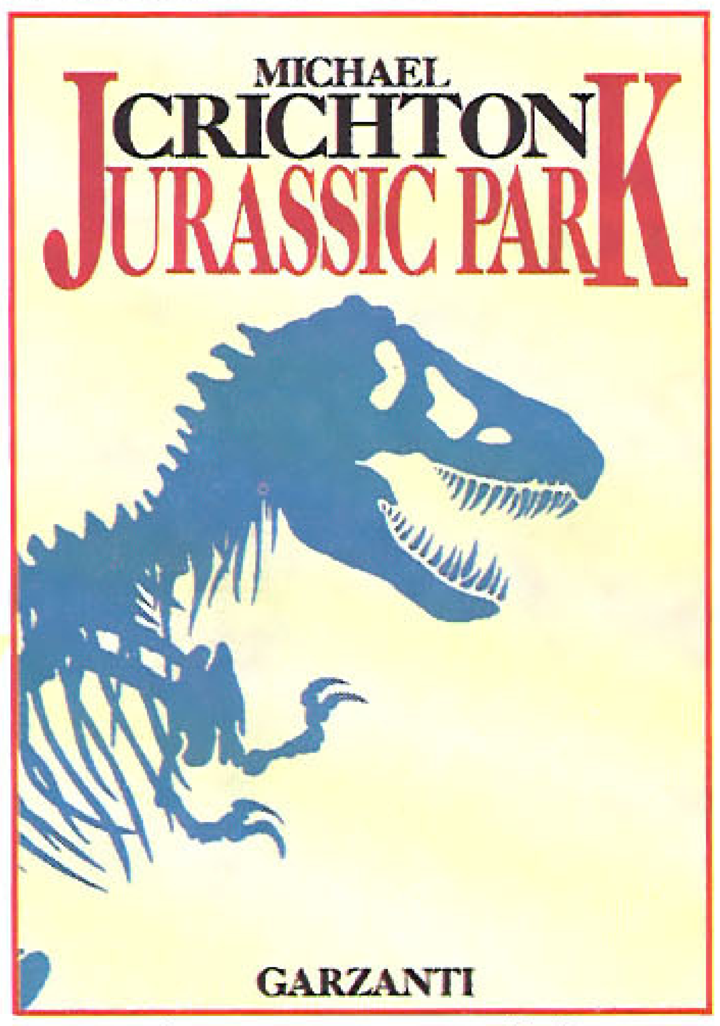
Magnus: LE FEMMINE INCANTATE
Granata Press, lire 50.000

Juillard & Cothias
IL SIGNORE DEGLI UCCELLI
Glenat Italia, lire 8.000
"Le sette vite dello Sparviero" arriva, con questo episodio alla quinta parte. I destini di Arianne, nata lo stesso giorno di Luigi XIII, dello Sparviero, di Enrico IV, di sua moglie e della sua guardia del corpo, si intersecano, si scontrano, si dividono e finiscono per confluire in un'unica trama, condita di altri personaggi, con in più una misteriosa vecchia che regge i fili del vero protagonista: il destino. Cothias ha intricato tutto a tal punto che non è possibile riassumere la vicenda senza far torto alla splendida sceneggiatura, calibrata, montata in parallelo con grande maestria, attenta alla realtà storica quanto alla costruzione dell'avventura. Precisi, puliti, i disegni di Juillard sono pieni di un loro fascino e accurati nella documentazione, anche se a volte un po' freddi. La lettura, comunque, è godibilissima, anzi, affascinante.

RS

IL PARCO DELLA NUOVA CONOSCENZA

Ci sono romanzi importanti più di altri. *Jurassic Park*, l'ultima opera narrativa di Michael Crichton, è uno di questi. Non tanto per la storia, nella quale i soliti critici di basso profilo non hanno saputo vedere altro che uno scontato ammonimento sui pericoli dell'uso delle scoperte scientifiche, quanto perché dimostra come il classico racconto di avventura sia ormai impotente di fronte al prodigioso imporsi di nuovo materiale narrativo. Nel romanzo di Crichton si ipotizza la possibilità di ridare vita, mediante l'ingegneria genetica, specie di dinosauri estentisi un bel tot di anni fa. Un'ideuzza che la fantascienza ha percorso mille volte. Quel che di nuovo c'è in *Jurassic Park* è che l'ideuzza è accompagnata da tutte le sue implicazioni filosofiche, che non sono tanto di taglio morale (materia da gazzettieri e da scrittori in debito di fantasia), quanto logiche, nel senso di logica matematica. In altre parole, Crichton prende a prestito le nuove teorie della geometria e della matematica frattale, nonché le modernissime teorie del caos, e con queste costruisce l'impalcatura del racconto. Non serve, dice Crichton, affrontare un progetto in modo lineare, cercando di prevederne ogni possibile conseguenza. La linearità ha in sé una sorta di virus maligno che autogerminandosi genera il caos, mandandola in frantumi sia a livello teorico che pratico (sono le stesse basi sulle quali si dipana anche il nuovo romanzo a fumetti di Alan Moore e Bill Sienkiewicz, *Big Numbers*). In *Jurassic Park* questo vuol dire che la zona destinata a ospitare tutti i dinosauri rivelerà ben presto i propri oggettivi limiti, finendo con diventare una sorta di incubo. Ed è qui che Crichton non riesce nel miracolo: la lotta dell'uomo contro gli animali preistorici, quella stessa lotta che tanto aveva incantato, per esempio, nel *Mondo Perduto* di Conan Doyle, risulta noiosa e scontata, mai elettrizzante come i dialoghi dei protagonisti colti nel discutere di scienza e di teorie matematiche. E' un po' quello che accadeva, seppur in tono minore, in *Congo* dello stesso autore. Ma è il segno più evidente di quanto la forma e i contenuti del classico racconto di avventura non siano più in grado di parlare al presente, e di emozionare un presente che è ogni giorno di più futuro.



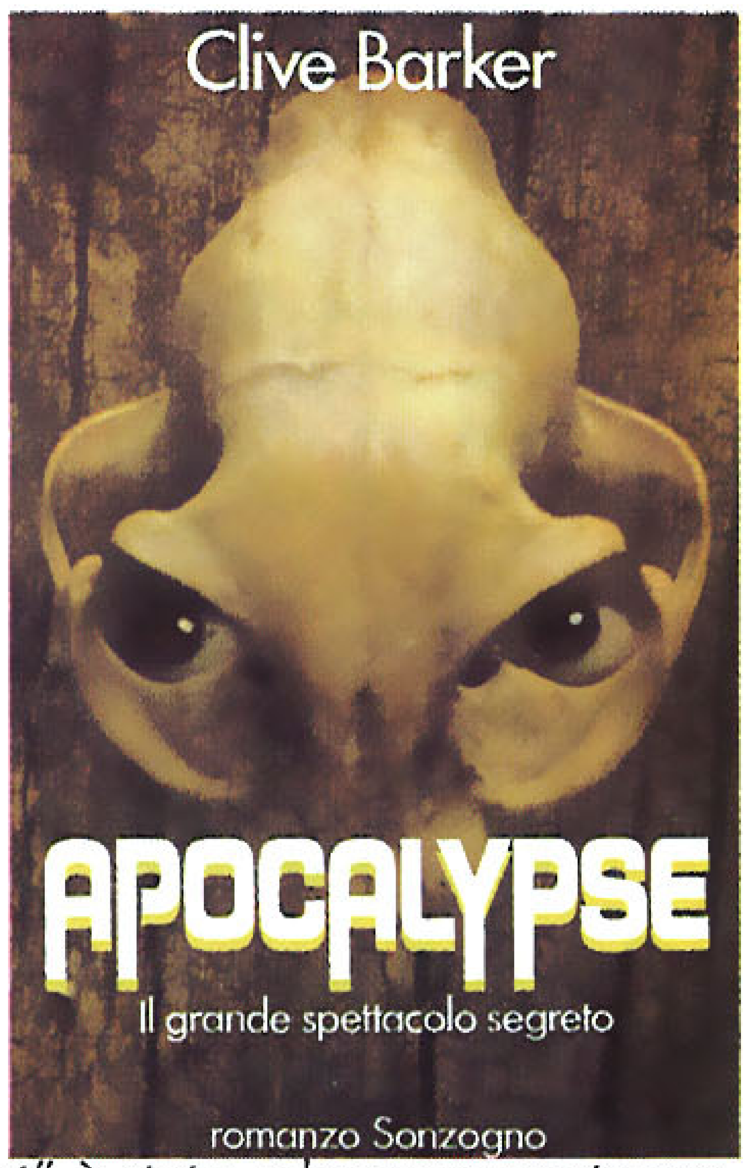
Michael Crichton, JURASSIC PARK
Garzanti, lire 32.000

Hanif Kureishi
IL BUDDA DELLE PERIFERIE
Mondadori, lire 29.000

Da qualche anno a questa parte il panorama culturale inglese è tornato a imporsi con una certa forza. Merito soprattutto di mezzosangue (indiani, pakistani, giapponesi, e via dicendo) come Kureishi, noto per aver sceneggiato i film *My Beautiful Laundrette* e *Sammy e Rosie vanno a letto. Il Budda delle periferie* è il suo primo romanzo, e lascia avvertire la smania dell'esordiente di collocarvi abbondante materiale autobiografico. Non siamo nel campo della narrativa di genere, e perciò la storia non ha un vero plot raccontabile: si tratta del racconto di un'adolescenza che a contatto coi primi fremiti di vita diventa giovinezza, il tutto in un'ambientazione ricca di stravaganti personaggi alla ricerca di emozioni nuove da provare. Non un capolavoro, ma semplicemente un buon romanzo.

Clive Barker
APOCALYPSE
Sonzogno, lire 28.000

Clive Barker, artista multimediale, spazia su un territorio che comprende horror, fantasy, SF, senza tralasciare il gusto per il comico e per il sesso esplicito. Gli anglosassoni lo definiscono un 'fabulist', mentre Barker afferma di scrivere una 'imaginative fiction' viscerale, erotica e grafica. *Apocalypse*, primo volume della trilogia "The



Art" è stato scherzosamente presentato dall'autore come «versione fantasy di Romeo e Giulietta… sesso, cinema e apocalisse» ed è il suo primo grande libro ambientato in America. Il sogno, porta d'ingresso ad altre dimensioni, è centrale in quest'epica vicenda californiana, che concerne l'immortale lotta tra il Bene e il Male. Barker dissemina le seicento pagine di sorprese e incantamenti, alimentando la narrazione con elementi mitologici e inserendo verso la conclusione un cameo di Harry D'Amour, detective dell'occulto alla John Silence, protagonista dell'ultimo racconto dei "Libri di sangue" e del secondo volume della trilogia, ambientato nella East Coast. Forse è meglio il Barker sanguinario degli esordi, ma già qualcuno considera quest'opera dal vasto disegno e di costante intensità il suo capolavoro.

Visioni future, ovvero: tutto ciò che arriverà nel vostro cinematografo e/o sui vostri scaffali e del quale non sospettate ancora l'esistenza. Manuale delle giovani marmotte perverse, hot-line circumplanetaria sullo scibile, leggibile, visibile da parte del noviano-tipo. Siamo in onda?

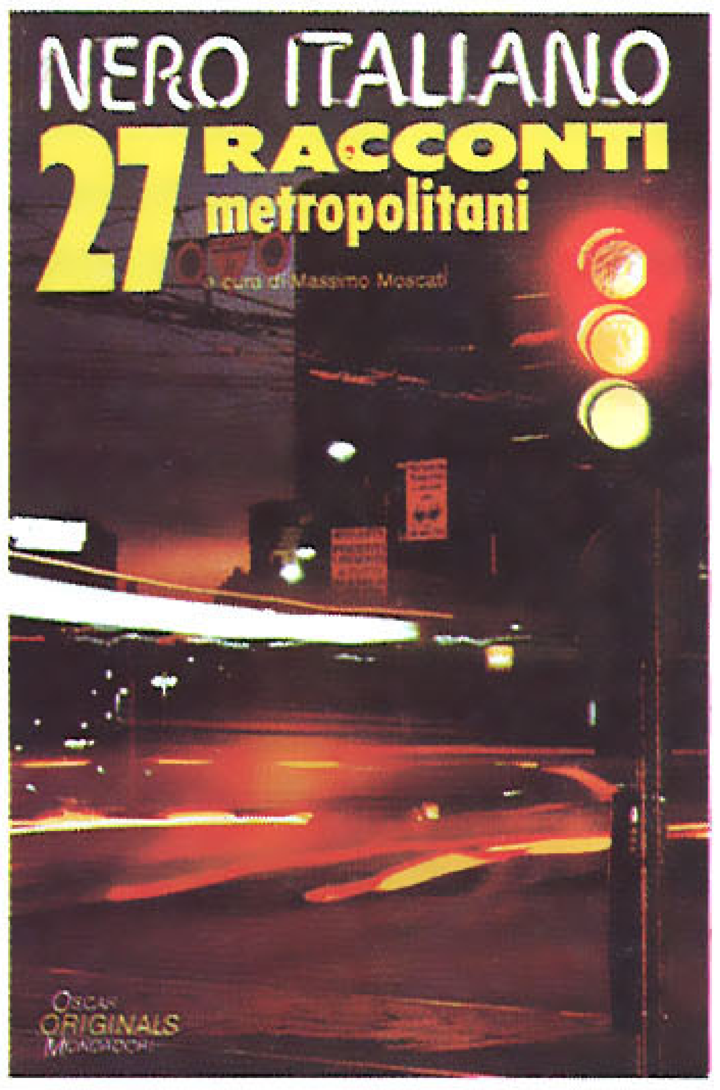
Miller's Crossing è il luogo delle esecuzioni, la radura dove i killer portano le vittime designate. *Miller's Crossing* («il film più importante e dirompente dell'anno» secondo la rivista americana "Premiere") è l'opera con la quale i Coen Brothers, hot property di Hollywood dopo *Blood Simple* e *Arizona Jr.*, firmano il manifesto di una nuova generazione del noir: cinema del futuro e omaggio al nero del passato, satirico e tragico, esemplare nello stile e intenso nel contenuto. «Sì, dopo la commedia di *Arizona Jr.*, volevamo tornare a realizzare un film morboso» (Ethan Coen).

Gli autori di *Blood Simple*, innovativo esempio di 'nero' ibridato con i cromosomi sanguinari e grotteschi dello splatter, tornano sul luogo del delitto con un gangster movie sfrenato, stralunato, contaminato dalle incursioni nel macabro tipiche dei Coen. Una scena campione: un gangster, sforacchiato dalle pallottole dum-dum, balla un macabro foxtrot mentre il suo Thompson continua a sparare a raffica; l'impatto dei proiettili che arrivano attraverso il pavimento di legno e il rinculo del mitragliatore lo tengono grottescamente sospeso come una marionetta danzante. In uno dei 22 velocissimi stacchi che costituiscono la sequenza percepiamo anche il dettaglio fumettistico della perforazione di una scarpa con piede incorporato. Nel frattempo l'accompagnamento sonoro è fornito da un grammofono che emette le note di una folksong irlandese intonata da un pomposo tenore. Puro Coen: splatter-slapstick!

Bad Fellas: bande rivali, italiani e irlandesi, in guerra, in una livida, non oleografica New Orleans. Come teorizza un personaggio di Hammett, «se faccio un gran casino, mi basta riuscire a gestirne le conseguenze, quali che siano. Salterà sempre fuori qualcosa di utile». Gabriel Byrne è il protagonista, il luogotenente di Leo (Albert Finney), capogang irlandese. La parte di Leo era stata ritagliata su Trey Wilson, l'irascibile Nathan in *Arizona Jr.* Ahimé, poco prima dell'inizio delle riprese Wilson è morto di emorragia cerebrale, sostituito perciò da un Finney decisamente più corpulento rispetto ai tempi di *Tom Jones*. I due fratelli di Minneapolis (Joel regista, Ethan produttore - ma la divisione dei compiti è fittizia e decisa solo su basi anagrafiche) sono oggi i soli autori americani (Woody Allen, outsider commerciale, non fa testo) ai quali sia concesso il totale controllo sulla lavorazione: scrivono soggetto e sceneggiatura, fanno il cast, montano (con diritto al final cut), supervisionano anche le musiche e naturalmente girano. Il loro stile di lavorazione è tetragono:

ACCOZZAGLIA IN NERO

Il romanzo di genere italiano è cresciuto molto in questi ultimi anni. Nuovi autori si sono imposti con una forza del tutto imprevedibile in un panorama letterario sonnacchioso e bigotto, che non ha mai premiato narrazioni asciutte, personaggi estratti dalle pagine di cronaca, situazioni tese, pronte a scoppiare. A parte Giorgio Scerbanenco, il primo a raccogliere in forma narrata gli incubi della moderna metropoli postindustriale, e a parte Attilio Veraldi, i cui contenuti scevri di qualsiasi pietismo cattolico lo hanno sempre relegato oltre i margini dell'accettabilità, la storia del nero di casa nostra è sempre stata una lunga sequenza di appuntamenti mancati, di speranze malriposte, di coraggi inesistenti. C'era bisogno, quindi, di un'antologia che, riunendo i giovani scrittori italiani di genere, ne verificasse la tenuta o ne dichiarasse la sostanziale appartenenza all'effimero di una stagione. Bene, nonostante questi presupposti, il volume uscito negli Oscar Originals risulta essere un prodotto estremamente deludente, persino umiliante. Non era difficile pensare a un libro che raggruppasse tendenze, definisse ambiti, stabilisse confini, desse, in una parola, un panorama esauriente, ponendosi nel contempo come generatore di nuovi itinerari. Non era difficile, ma per farlo occorreva che l'antologia fosse, appunto, un'antologia, una raccolta di testi uniti da una serie di fili che andassero a costruire una tessitura più ramificata, ovvero le direttrici entro le quali si è mosso e presumibilmente si muoverà molta parte del nero italiano. Cosa ha fatto invece il curatore del volume? Lontano dal porsi i problemi (forse perché incapace di risolverli), ha scelto la formula di presentare gli autori in ordine rigorosamente alfabetico, col l'esito di annullare a priori qualsiasi valore storico e documentaristico, nonché con l'imbarazzante, se non comico, risultato di aprire le 500 e passa pagine del libro con un racconto (del pur ottimo Sergio Altieri) che niente ha a che vedere con l'Italia e col nero italiano. Un'occasione sprecata, in definitiva: peccato perché molti dei testi narrativi sono buoni, alcuni addirittura buonissimi.



LB

NERO ITALIANO
27 racconti metropolitani a cura di Massimo Moscati
Mondadori, lire 18.000

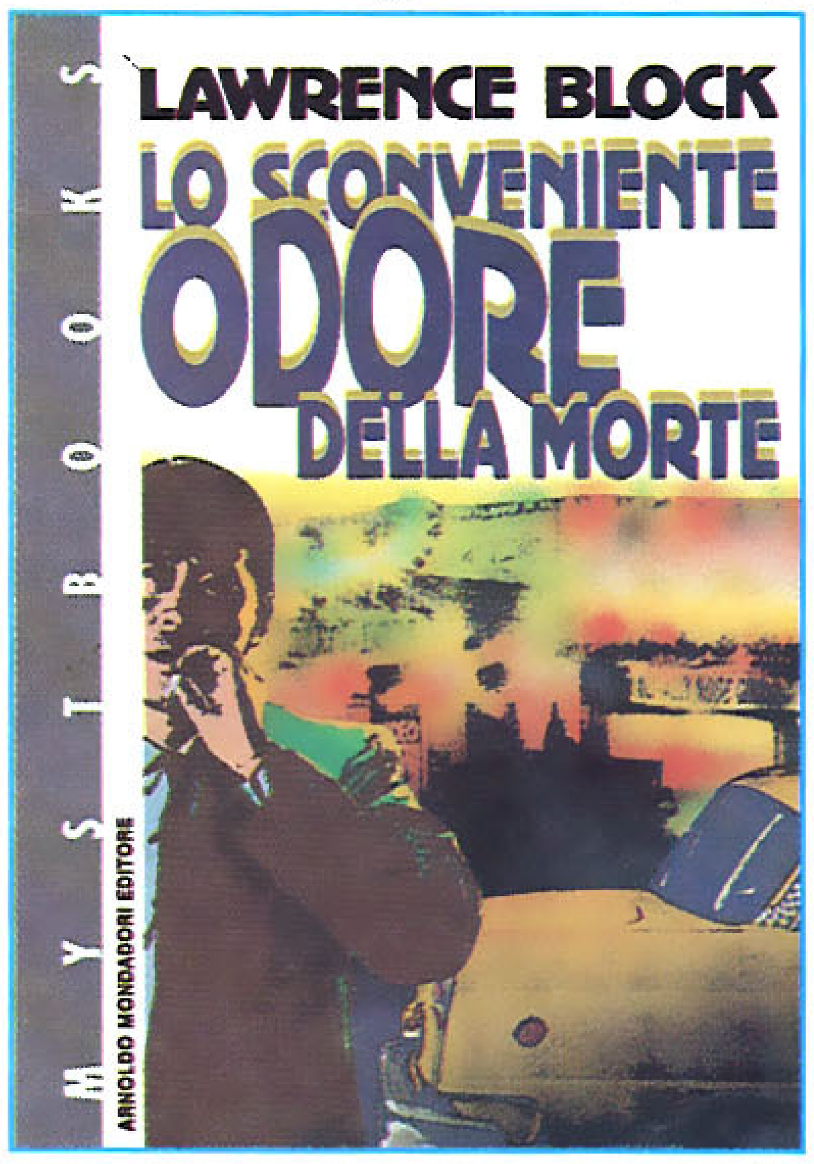
Cornell Woolrich (William Irish)
OSSESSIONE
Mondadori, lire 25.000

Più volte soprannominato "Il Poeta delle tenebre", Cornell Woolrich condusse un'esistenza claustrofobicamente delimitata dalle mura di una stanza d'albergo, con squallide incursioni nei quartieri del vizio dove invano cercò una via d'uscita al proprio malessere. *Ossessione* raccoglie due romanzi e sei racconti firmati con lo pseudonimo William Irish. *La Donna Fantasma* (1942) è il manifesto del nero woolrichiano: una parossistica lotta contro il tempo che diventa lo specchio di un'anima tormentata, una lucida autoanalisi delle proprie ossessioni, magistralmente trasformata in tecnica narrativa. In questo, come negli altri racconti d'antologia, la suspense diventa in breve padrona del gioco senza far ricorso a descrizioni raccapriccianti come usa tra i moderni scrittori noir. Eppure, racconto dopo racconto, la tensione continua a crescere trascinando il lettore in un imperdibile lungo viaggio nella notte .

SDM

Lawrence Block
LO SCONVENIENTE ODORE DELLA MORTE
Mondadori, lire 22.000

Torna Matt Scudder finalmente libero (ma per quanto?) dalla schiavitù dell'alcool. La sua è una lotta disperata per mantenere la propria dignità umana in una città che sembra fare di tutto per distruggere, nel corpo e nell'anima, i suoi abitanti. Impegnato in due indagini parallele, ma fatalmente destinate a ricongiungersi nella dolorosa conclusione, Matt vaga per i locali malfamati di New York consumandone i riti notturni, saturi di vizio e depravazione. Che ne è stato del sogno che ha spinto



una ragazza di campagna a venire nella Grande Mela per diventare un'attrice? E la morte del balordo con cui Matt ha stretto amicizia all'Anonima Alcolisti è stata veramente un incidente? Tra gli effluvi mefitici di una città ammorbata dalla disperazione il nostro incontra anche l'amore, un sentimento che sempre in Block, si tinge di sfumature amare. Un romanzo sostenuto dalla vena creativa di un Block particolamente ispirato, capace di fondere atmosfere cupe e ritmo narrativo, in una miscela che non è facile dimenticare.

SDM

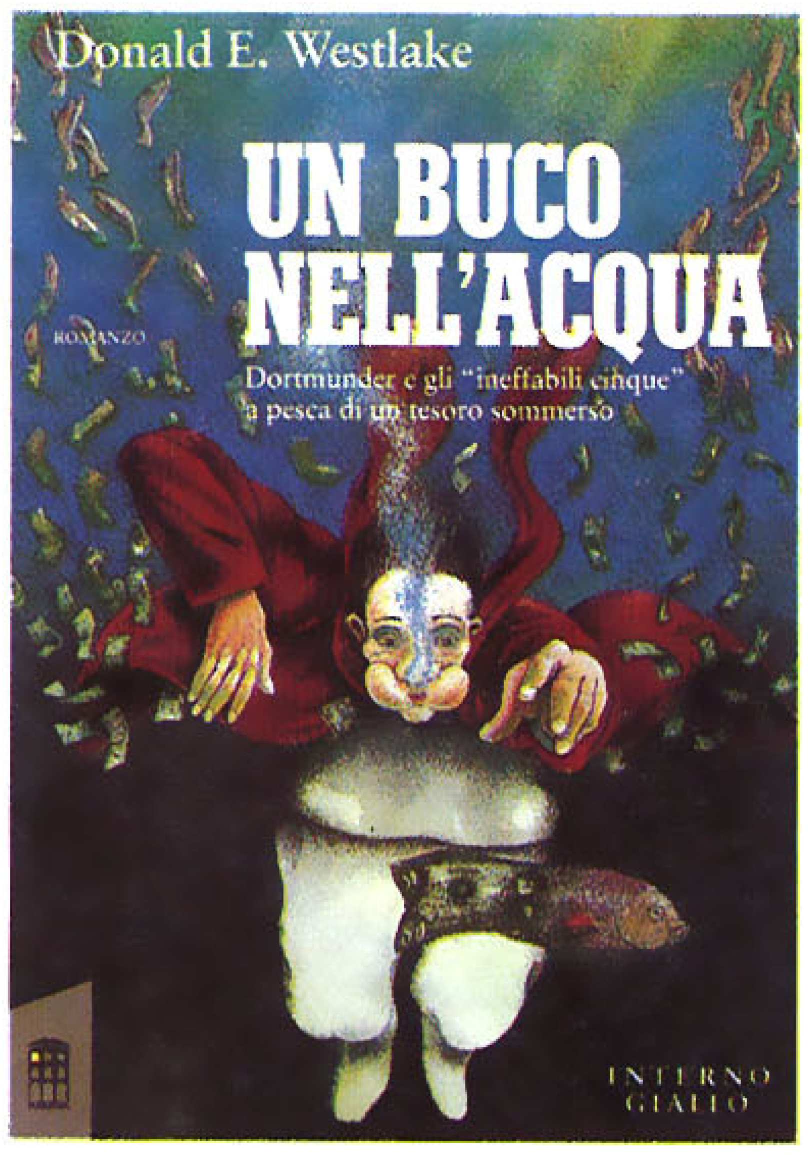
programmazione teutonica, storyboards millimetrici e iperdettagliati, nessuna improvvisazione concessa ad attori e tecnici.
In questi giorni Joel e Ethan sono stati al centro di un'asta miliardaria: pare che a spuntarla sia stata la Fox, che sgancerà 9 milioni di $, quasi l'intero budget previsto, come puro anticipo sui diritti di distribuzione USA del loro prossimo lungometraggio, *Barton Fink*. La produzione vera e propria è ancora una volta assicurata dalla Circle Films di Washington, minuscola indie che scoprì i Coen ai tempi di *Blood Simple*.
Miller's Crossing è stato scelto per inaugurare il New York Film Festival dello scorso settembre; a breve distanza spazio-temporale, in quel di Toronto, il festival canadese proponeva due assaggi in anteprima della prossima raffica di Thompson (lo scrittore, non il mitra). Era soprattutto atteso al varco *The Grifters*, ambiziosa impresa che allinea: Stephen Frears regista, Martin Scorsese produttore, Donald "Stark" Westlake sceneggiatore (da un romanzo di Thompson) e un cast che comprende Anjelica Houston, l'emergente John Cusak e Annette Bening, la marchesa in *Valmont*. All star! *The Grifters* si è rivelato un adattamento intelligente e superbo, sapientemente fedele al mood thompsoniano, con una Houston ossigenata mattatrice nei panni di un personaggio all'altezza della corrosiva misoginia dell'autore. Questa storia di un gangster, che interpreta la propria vocazione come un iter burocratico di regole e codici, ricalca le orme dello Scorsese di *Good Fellas*, il film che ha dato la stura alla grandinata di criminali-per-lo-schermo di questo autunno/inverno.
Ricordiamoli: oltre ai citati, hanno già conosciuto l'onore degli schermi il fiammeggiante, sottovalutatissimo *Ore disperate* di Cimino e il britannico *The Krays*, che vanta una sceneggiatura firmata dall'enfant gaté Philip Ridley, una criminal story spandauballettizzata diretta da Peter Medak (ha nel suo curriculum gli *Attenti a quei due* con Moore e Curtis, quindi è uno specialista del brivido trasgressivo!); il 25 dicembre Babbo Natale ha portato agli spettatori americani il travagliato *Padrino III* (100 milioni di $, poi hanno smesso di contarli) di Coppola; più avanti attendiamo *State of Grace* di Phil Jouanou (autore di un magistrale horror involontario: *Rattle&Hum*) - anche qui gangster gaelici, i Westy, un clan che imperversò nei docks dello Hudson River verso la fine degli anni '70, facendo il lavoro più sporco (smembramenti, mutilazioni, ecc.) per Cosa Nostra; in *State of Grace* primeggiano Sean Penn, poliziotto infiltrato, Gary '*Legge criminale*' Oldman, pistolero, Robin '*La storia fantastica*' Wright, Giulietta della mala, innamorata di Romeo Penn, e infine, su tutti, Ed Harris, il cui Frankie Flannery è destinato a entrare nell'empireo dei grandi-criminali-per-lo-schermo; a ruota verrà *Billy Bathgate* del noto Robert

Ed McBain
VESPRI
Mondadori, lire 22.000

A chi lo definisce uno scrittore ‘duro’, Ed McBain risponde di essere un romantico. La capacità di cogliere il lato più crudo della realtà senza cadere nel cinismo fa di lui uno degli autentici scrittori ‘hard boiled’ della nostra epoca. *Vespri*, ennesimo ‘Police Procedural’ incentrato sulle avventure dell’87° Distretto, non smentisce questo lusinghiero giudizio. Una dolce serata primaverile viene funestata dall’assassinio di un prete cattolico. Il delitto, consumato con efferatezza, fa immediatamente pensare a un atto sacrilego, anche a causa della vicinanza di una chiesa dedita a culti satanici. Allorché fa la sua comparsa l’inquietante simbolo di Baphomet, la squadra investigativa dell’87° deve ammettere di trovarsi di fronte a un’indagine complessa che affonda le sue radici in un passato oscuro. McBain gioca in casa con stile secco, caratterizzazioni dolci-amare e intreccio strutturato con consumata abilità. Un romanzo, insomma, in cui il giallo è solo una delle chiavi di lettura.

SDM

Donald E. Westlake
UN BUCO NELL'ACQUA
Interno Giallo, lire 24.000

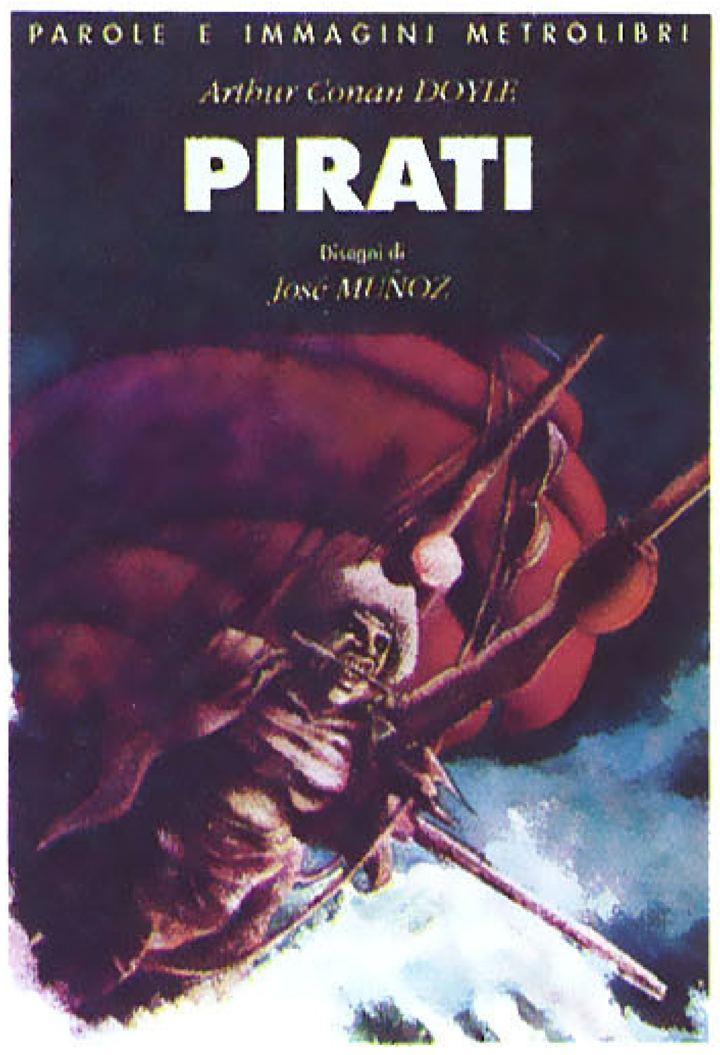


700.000 dollari sepolti sotto tonnellate d’acqua; un ex galeotto, spietato e senza scrupoli, che vuole recuperarli anche usando la dinamite; una ragazza che vuole scoprire chi è quell’uomo ricomparso dopo tanti anni, forse suo padre; un piccolo e lattiginoso patito di computer che forse ha la soluzione per ritrovare il tesoro... *Un buco nell’acqua* vede ancora una volta in azione John Dortmunder e gli ‘ineffabili cinque’, coinvolti nell’ennesimo progetto dall’esito incerto e rocambolesco. Scritto durante le riprese di *The Grifters*, il film tratto dall’omonimo libro di Jim Thompson e sceneggiato dallo stesso Westlake, *Un buco nell’acqua* è un’incursione nelle atmosfere di livido cinismo thompsoniano. Ma nonostante l’intreccio ben congegnato e l’equilibrato dosaggio di tensione, il Westlake di *Un buco nell’acqua* ci fa rimpiangere la secchezza del Richard Stark di *Anonima carogne*, e il ‘terribile’ Tom Jimson non ha la statura di Doc Mc Coy. Un dichiarato omaggio che si lascia leggere.

EF

GRAFFI CORSARI

Immergendo l’avvincente narrazione di uno dei maggiori scrittori di gialli nelle sordide e dense atmosfere della tradizione piratesca e prelevando dalle oscure trame dell’avventura metropolitana la penna di uno tra i maestri del fumetto contemporaneo, otterremo, come risultato, un piccolo ma prezioso libro. Stiamo parlando di *Pirati* di Sir Arthur Conan Doyle arricchito dalle inedite illustrazioni di Josè Muñoz. Cinque racconti con cui il padre di Sherlock Holmes, fondendo documentazione storica, esperienze personali e affabulazione narrativa, riesce a restituirci quell’ambiente brutale e spietato, ma al tempo stesso di ineguagliabile fascino, che fu il mondo dei predatori del mare. Brevi storie, quindi, popolate di uomini senza dio, senza patria e senza causa alla ricerca dell’ennesimo carico da depredare e su cui brindare ancora una volta. Personaggi come il malvagio Sharkey, capitano dell’Happy Delivery, protagonisti dei primi quattro racconti. Storie di intrighi, di travestimenti, di inganni, storie di inseguimenti e scontri d’artiglieria che il graffiante segno di Muñoz ha saputo interpretare nella sua dimensione più vera: i volti segnati dalla sciabola e dal sole caraibico; l’acre fetore di rum, tabacco e polvere da sparo; la densa oscurità che pervade ogni luogo, dalla cabina di Sharkey alle desolate spiagge di Hispaniola... un piccolo libro illustrato che ci riporta tra i flutti della grande avventura stevensoniana.



EF

Arthur Conan Doyle & José Muñoz: PIRATI
Metrolibri, lire 16.000

Kim Stanley Robinson
LA COSTA DEI BARBARI
Interno Giallo, lire 24.000

Mezzo mondo si è stufato degli States e gli ha scaricato addosso centinaia di ordigni nucleari, facendo piazza pulita. Tutto finito, quindi? No, perché America vuol dire pionieri, e pionieri vuol dire ricostruzione, e ricostruzione vuol dire... Romanzo fallimentare: idee precotte, personaggi fiacchi, ambientazione già vista, sviluppo esasperatamente lento. K. S. Robinson era uno dei più validi autori della nuova ondata fantascientifica. Dopo questo romanzo, per mantenere la qualifica, dovrà rimboccarsi di parecchio le maniche.

LB

Benton, sull’infanzia del pericolo pubblico Dutch Schulz, con Bruce Willis e Dustin Hoffman; la fabbrica dei soldi Barry Levinson (*Rain Man*) infine sfornerà *Bugsy*, ove Warren Beatty ce la dovrà mettere proprio tutta per sembrare trucido nei panni del famigerato capogang ebreo Bugsy Siegel.
E non avevo ancora terminato di elencare i Thompson-movies in via di smaltimento! Infatti a Toronto, assieme al film di Frears, è stato proposto *After Dark, My Sweet* di James Foley, regista rivelazione ai tempi di *A distanza ravvicinata*, quindi incenerito come tanti dal meduseo tocco di Madonna per la quale ha, ahilui, confezionato *Who’s That Girl*; purtroppo la sua carriera non sembra tuttora destinata a decollare: *After Dark...* è stato accolto molto male sia dalla critica che, in séguito, ai botteghini; peccato, perché è un film non trascurabile, molto fisico e isterico, che poteva essere il trampolino di rilancio per le presenze carismatiche di Bruce Dern, Rachel Ward e Jason (*I ragazzi perduti*) Patric.
Ultimo prodotto della Thompsonmania (ma c’è anche una CharlesWilliamsmania, come testimoniano l’ultimo Dennis Hopper, *The Hot Spot*, e un *Miami Blues*, prodotto da Jonathan Demme: manca solo una Goodismania per completare la triade dei giallisti dark!) è *The Kill-Off*, «un ustionante best-seller di lussuria, corruzione e vendetta» prodotto dalla piccola Films Around the World (mai nome fu più azzeccato per una indie che ha uffici nella 5th Av. newyorkese e contemporaneamente nella meno metropolitana via S. Stefano di Bologna). *Kill-Off*, visto al MIFED (ma aveva già avuto l’onore di aprire il Festival di Monaco di Baviera), è un film compiaciuto della sua sordidezza, lento, introverso, antispettacolare, e proprio per questo è il più vicino al mondo di uno scrittore nichilista e sperimentale come JT. Afferma Village Voice: «*The Kill-Off* è serie B nel più puro e nobile senso del termine, grezzo e disturbante... Greenwald è in totale sintonia con Thompson, in questo suo mirare al cuore del brutale orrore quotidiano». La regista Maggie Greenwald («ho scelto *The Kill-Off* perché è un romanzo che mi ossessiona da anni»), nuova depositaria dell’esegesi thompsoniana, si sta apprestando a dirigere la trasposizione di un altro romanzo dello scrittore dell’Oklahoma, *Savage Night*, epopea di un killer tappo.
Altri autori che per temperamento e stoffa artistica sono da tempo in predicato di thompsonizzarsi sono due creatori di storie psicotiche come l’Errol Morris di *Thin Blue Line* (il cui produttore, Mark Lipson, ha, guarda un po’, finanziato un altro titolo JT: *South of Heaven*) e soprattutto John McNaughton, l’autore di *Henry: The Portrait of a Serial Killer*, il più clamoroso caso di culto underground nella storia della celluloide; pensate che la cripto-fama di *Henry* ha avuto un’escalation planetaria senza che il film sia mai stato distribuito

R. L. Stevenson
L'ISOLA DEL TESORO
Adelphi, lire 28.000

Nel 1943 usciva per l'Einaudi il romanzo di R. L. Stevenson, "L'isola del Tesoro", tradotto da Piero Jahier, una traduzione che anche versioni più recenti non seppero rendere obsoleta. Ci prova in questi giorni la casa editrice Adelphi, che distribuisce in libreria una nuova versione del romanzo, corredato di 14 bellissime figure dell'illustratore N. C. Wyeth, e tradotto da Lodovico Terzi, scrittore apprezzato da Italo Calvino. Per rendere più preciso il linguaggio marinaresco parlato dai pirati, Terzi si è avvalso della consulenza di un Capitano della Marina, con il quale è riuscito a ridare una credibile coerenza anche alle tante manovre compiute a bordo dell'Hispaniola. Se Jahier, nella sua traduzione aveva privilegiato la musicalità della lingua, Terzi opta per una prosa più nervosa; e lavora un impasto linguistico di frasi tratte dal repertorio classico, e da forme del linguaggio parlato, nel tentativo di evocare lo slang, che rimane l'autentica bestia nera dei traduttori.

G B

Lisbeth Zwerger
TILL IL RE DEI BUFFONI
C'era una volta..., lire 16.000

Till è naturalmente Ulenspiegel, il protagonista della famosa epopea burlesca fiamminga. Nel secolo scorso le sue avventure ci furono già narrate dal belga Charles De Coster, e anche Johann Strauss gli dedicò un poema sinfonico. A resuscitarlo un'altra volta (qualche anno dopo la delicatissima versione a fumetti di Dino Battaglia), pensa ora Lisbeth Zwerger, la deliziosa illustratrice viennese - classe 1954 - che col passare degli anni diventa sempre più raffinata, più sorprendente, più straordinaria. Qui tuttavia le buffonate di quello spirito libero vengono raccontate con meno deviazioni picaresche e con sentimento tutt'altro che rabelaisiano, e sono quasi un pretesto per mettere in pagina immagini ariose, ma appunto con spirito di allegra libertà. Lisbeth Zwerger le utilizza per scatenare le sue voglie di Quattrocento: forme nette, colori luminosi (al centro sta sempre il rosso vivo), cornicette decorative da miniaturista, vesti e copricapi che farebbero le gioie di Dürer e Moebius. Nordica ma vivace, moderna ma già classica. Proprio brava.

F G

ITINERARI NASCOSTI

«Sur des sujets nouveaux faisons des vers antiques» (Su dei nuovi soggetti componiamo versi antichi), con questa frase di André Chenier si apre *Le notti di Restif*, il nuovo libro di Antonio Faeti, ideale capitolo conclusivo di una trilogia che comprende *La bicicletta di Dracula* (1985) e *I tesori e le isole* (1986). Una lunga esplorazione attraverso il nostro immaginario collettivo; un viaggio entusiasmante, durato cinque anni, nel cui percorso il lettore ha potuto gustare il caratteristico dispositivo ermeneutico messo in atto da Faeti nei propri scritti: accostare i testi, al di là della loro provenienza culturale e storica, e farli interagire in un continuo gioco di rimandi e di connessioni, alla ricerca di insospettabili incroci capaci di aprire nuovi orizzonti interpretativi. E tutto questo lo ritroviamo anche in *Le notti di Restif*, una raccolta di saggi, alcuni già apparsi in precedenza, altri inediti. Nelle cinque parti in cui il libro è suddiviso, "PAESAGGI", INFANZIE", "UTOPIE", "PENOMBRE" ed "EPIGRAFI", ritroviamo i temi cari a Faeti, l'infanzia, la morte, il fiabesco, il fantastico, ancora una volta proposti accostando 'oggetti' solo in apparenza distanti. Così non ci sorprendiamo di trovare nelle stesse pagine, Italo Calvino e le figurine di Goebbels, le copertine dei "Gialli Mondadori" e Kenneth Graham, Dylan Dog e Ambrose Bierce; il filo rosso sta proprio lì, nel modo in cui questi frammenti dell'immaginario vengono giustapposti e acquistano un nuovo livello di senso. Ecco così disvelato il significato dell'epigrafe: per meglio interpretare i nostri sogni collettivi si devono riaprire antichi percorsi e dentro di essi far fluire i nuovi testi. *Le notti di Restif* è quindi una mappa su cui sono segnate, con accattivante scrittura, le coordinate di un viaggio nell'immaginario per scoprire cose che la luce del giorno renderebbe apparenti; un viaggio da compiersi pensando a *Le notti di Parigi* di Nicolas Edme Restif de la Breton perché, come dice l'autore a chiusura dell'introduzione, «Restif racconta cose viste ieri, con occhi che dovrebbero esistere oggi, oppure racconta cose di oggi osservate con gli occhi che si avevano un tempo. O forse quegli occhi da gufo li aveva solo lui».

E F

Antonio Faeti: LE NOTTI DI RESTIF
La Nuova Italia, lire 26.500

(fino all'edizione home-video dello scorso autunno). Quando McNaughton nell'86 esordì nella regia con questa produzione casalinga (200.000 $), finanziata dai fratelli Ali e dalla MPI Homevideo, riuscì, anche grazie al fenomenale contributo di personale tecnico pagato sottocosto (trattandosi di Chicago e non della California), a realizzare un lavoro che in nessun dettaglio svelava le origini 'povere'. La qualità formale della produzione contribuiva poi a esaltare i contenuti sconvolgenti della storia, che narra con massacrante freddezza ed esplicitudine le gesta di un serial killer, di un assassino di massa realmente esistito, Henry Lee Lucas. La versione 35mm. fu presentata nel settembre '88 al Telluride Film Festival suscitando violentissime reazioni, che ondeggiavano tra l'assoluta repulsione e l'esaltazione. Il suo produttore, Walid Ali, aveva lasciato *Henry* a prender polvere per anni, spaventato anche da un penalizzante x-rating di censura, finché un giornalista di nome Parello casualmente lo scoprì e lo propose per la programmazione del Music Box, un locale di Chicago, dove da due anni *Henry* («non è Jason... non è Freddy... è REALE!») è l'inamovibile film di mezzanotte. Pian piano la sua fama si è andata allargando, conquistando sia le platee dei festival che gli appassionati del genere che hanno avuto la fortuna di assistere a qualche proiezione straordinaria a New York e a Chicago (e l'estate scorsa anche al Mystfest di Cattolica, in séguito al qual fatto è lecito sperare in una uscita italiana, almeno in videocassetta). La recente edizione home-video USA è stato uno degli eventi più attesi nell'industria e nel milieu culturali americani.

E' decisamente tempo di psycho-killer negli USA: un evento da prima pagina è stato sollevato dal mass murderer, omicida seriale, protagonista di *American Psycho*, predestinato best-seller 'massimalista' di un minimalista pentito, quel Brett Easton Ellis autore di *Meno di zero*. Il caso, che non potrà non garantire un torrenziale successo una volta che il romanzo verrà dato alle stampe (ma già fondamentalisti, femministe e comitati di salute pubblica sono in fermento), è stato scatenato dal rifiuto di pubblicazione da parte della Simon&Schuster, che pure aveva anticipato 300.000 $; facile immaginare che alla porta di Ellis abbiano sùbito bussato decine di altre case editrici, tra le quali l'ha spuntata la Vintage, capitanata da Sonny Mehta, che fu scopritore di Ellis quando, prima di approdare alla Vintage, ancora lavorava alla Picador. Sempre in tema di psycho-serial-killer bisogna sottolineare l'effervescenza del panorama letterario americano, grazie alla linfa nuova apportata dalla generazione di autori che si usa sbrigativamente definire 'splatterpunk'.

Ma questo mi sembra un argomento più adatto al prossimo numero...

G C

Paul Gillon
LES LEVIATHANS
Humanoïdes Associées (2 voll.)

"Tutte le nostre azioni sono rigorosamente determinate da istinti irresistibili; non vi è posto nel nostro agire per la libertà, e il bene e il male sono idee relative". Questa frase di Thomas Hobbes tratta da *Il Leviatano* è una perfetta sintesi della storia a fumetti di Gillon dal titolo simile, di cui solo da poco è apparsa in Francia la seconda parte insieme a una ristampa riveduta della prima (la terza dovrebbe essere in arrivo tra breve). Olivier Decan è un intermediario economico ex stuntman che, in compagnia della sua ragazza Victorine e del gatto Medusa, viene trascinato suo malgrado in una sanguinosa vicenda provocata dalla sete di potere dei suoi attori: ex nazisti, dittatori africani, assassini psicopatici e baroni della finanza senza scrupoli (notevoli le conoscenze economiche dell'autore). La storia è a tratti, specialmente nel primo volume, verbosa, ma si mantiene comunque in un giusto melange di dramma/thrilling/erotismo stemperato da un pizzico di humour caratteristico del personaggio di Victorine. Non siamo certamente di fronte a un capolavoro, ma il risultato, nel complesso, è di discreta fattura.

M B

LORENZO MATTOTTI DISEGNA PINOCCHIO

C'era una volta, non un re, e neanche un pezzo di legno; c'era una volta la fuga dei cervelli. C'era una volta e c'è ancora adesso. Brillanti cervelli teorici e sperimentali, stanchi di patir la fame e l'incomprensione in patria, accettavano e continuano ad accettare, le lusinghe di fama e ricchezza d'oltreoceano. Ed ecco così le occasioni nostrane andarsene a far la gioia di altri - e l'orgoglio di poter dire, del cervello divenuto ricco e famoso, che è uno di noi, maschera in realtà l'amarezza del dover ammettere che ha però dovuto andare là, perché se qua fosse rimasto, nessuno si sarebbe accorto di lui. L'oltreoceano del mondo dei fumetti è, per ora, fortunatamente soltanto un oltralpe - ma la fuga dei cervelli non è per questo meno effettiva. Incominciano infatti a non essere pochi quelli del nostro campo che pubblicano prima in Francia che da noi, e spesso anche soltanto in Francia - e non certo per snobismo.
L'occasione per questa riflessione viene dal volume che ho in mano: un'italianissimo "Pinocchio", scritto da un non meno italiano Carlo Collodi, illustrato dall'altrettanto italiano Lorenzo Mattotti. Peccato che questo prodigio di creatività nazionale sia pubblicato a Parigi da Albin Michel, ovviamente in lingua francese. Di Mattotti *Pinocchio* è l'ultimo lavoro, non fumetto, ma illustrazione, esito finale di un paio di immagini prodotte per una mostra pioneristica qualche anno fa, che hanno ispirato un editore a fargli realizzare l'intero libro. Un *Pinocchio* pieno di colori e di ombre, inquietante e anticonvenzionale, vivace e misterioso al tempo stesso, in cui risalta bene la vocazione avventurosa e un po' da 'gotico di campagna' del libro di Collodi. Ed è emblematica di questo la mattottiana immagine del rutilante paese dei balocchi, tanto pieno di luci e di colori al primo sguardo, quanto rivelatorio di ombre e di assai poco tranquillizzanti mascheroni a un occhio appena un po' più attento. Insomma, un altro libro di Mattotti; e, per chi conosce i precedenti, questo è un giudizio già sufficiente. In più c'è da notare come il segno 'colto' di Mattotti si pieghi qui alle esigenze di un pubblico più bambino, a rappresentare la furberia un po' incosciente di Pinocchio, ma anche le sue paure di bimbo, nonché la meravigliosità non tutta rose di un mondo di cui fanno parte, qui riscoperte come fossero nuove, la nera e incombente e gigantesca barba di Mangiafuoco, la compagneria infida del Gatto e della Volpe, la buia paurosità dei Briganti, la bellezza dolce e dura al tempo stesso della Fata dai Capelli Turchini, la vanità di Lucignolo, la mostruosità della Balena...

D B

Carlo Collodi: PINOCCHIO, illustrazioni di Lorenzo Mattotti
Albin Michel

Autori Vari
THE BEST COMICS
OF THE DECADE
Fantagraphics Book (2 voll.)

Al primo suono sembrerebbe una compilation di brani scollegati fra loro per stile, musicalità e contenuto e l'aspetto può sembrare quello di una raccolta nostalgico-ponderata sui fumetti USA degli anni Ottanta. Ma la nostalgia e il senso del tempo trascorso valgono solo per chi aveva già letto alcune delle tante perle presenti nei due volumi e riguardo l'eterogeneicità del contenuto; una volta aperto il primo volume e superata una discutibile introduzione, ogni racconto diventa il singolo strumento di un'orchestra che esegue una splendida melodia dai mille toni, una sinfonia dell'uomo e della sua vita

fatta di eventi semplici, comuni e reali narrati con un tocco di ironia o di desolante tristezza. E ogni strumento viene suonato da fantasisti eccellenti, da indiscutibili maestri del fumetto attuale. *The Best Comics of the Decade*, insomma, è una splendida raccolta di brevi racconti a fumetti per palati fini e meno fini. Non ci saranno davvero tutti i migliori prodotti USA degli anni '80, come il sottotitolo pretende, tuttavia non c'è un solo racconto che non meriti di esserci. D'altronde il carnet degli autori è di tutto rispetto: Alan Moore, Robert Crumb, Jack Jackson, Art Spiegelman, Jules Feiffer, Dave Sim, Gilbert Shelton, Gilbert e Jaime Hernandez, Charles Burns, Paul Chadwick, Hunt Emerson, e tanti altri ancora.
Certo è che per un lettore abituato a considerare il fumetto d'oltreoceano un concentrato di psicopatici in costume, *The Best Comics of the Decade* può risultare una sorpresa o anche una scomoda lettura. Il che non è merito di poco conto per un libro, tanto più per un libro di fumetti.

L S

ZAP

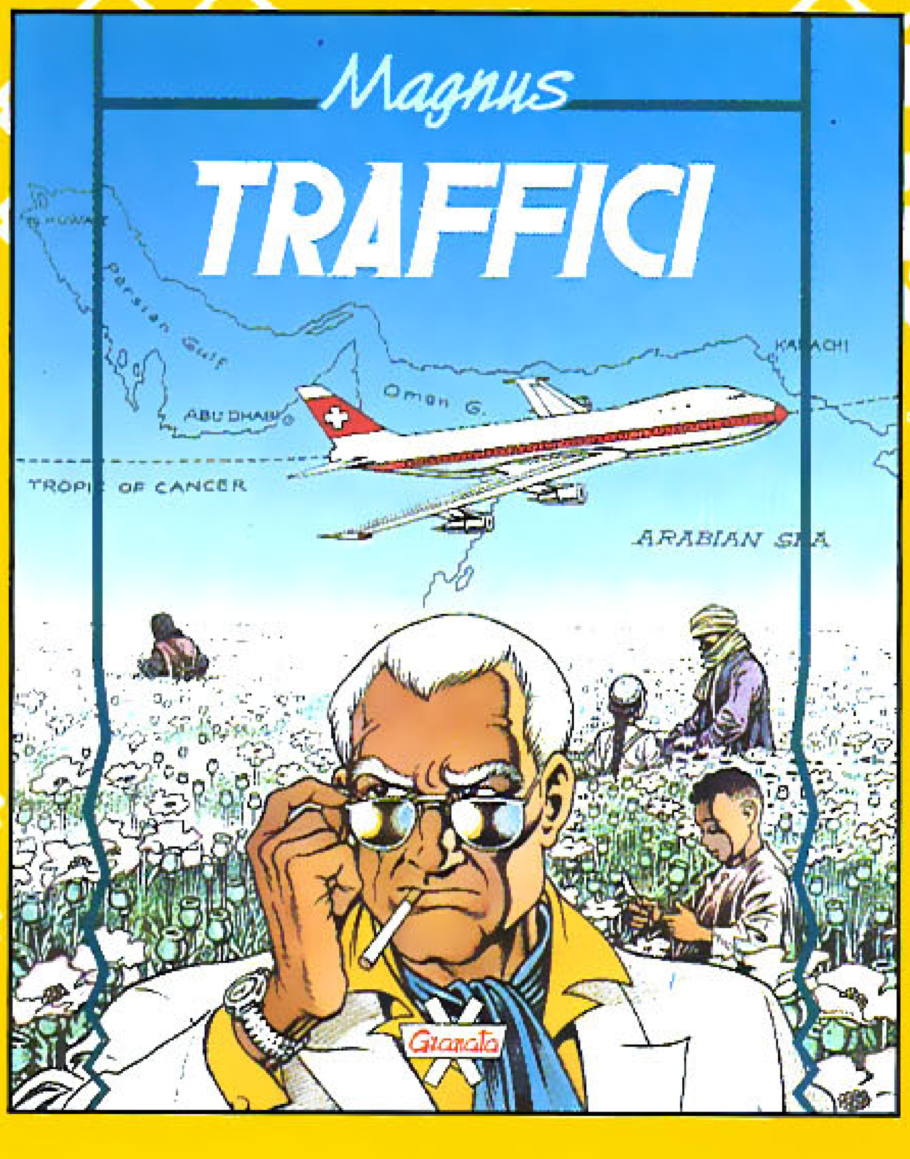
RENEGADES di Jack Sholder (1989), CBS FOX, 101', lire 145.000
Benedetto video, che ci fai scoprire una gemma! Sholder, autore de *L'alieno*, geniale fantabuddythriller, ripropone un'altra caccia urbana, sotto una scorza svagata. Fluido ed eccitante soprattutto nella prima metà culminante in un cineramico carcrash.

DISTRETTO 13 - LE BRIGATE DELLA MORTE di John Carpenter (1976), VIDEOGRAM, 90', lire 24.900
Unità di tempo, clausura, suspense creata dall'ombra e dal vuoto, Bronx-western, terrore anti-gotico, non-umano, musiche elettroparanoidi; alba di Carpenter, ma anche sintesi di tutto il suo cinema. Manca solo Kurt!

MANHUNTER di Michael Mann (1988), DE LAURENTIIS/RICORDI, 115', lire 29.000
Lento, ma con punte di assoluta frenesia, caldo, sensuale, allarmante. Insana autopsia col garbo di un videoclip. E gli Iron Butterfly a scatenare *In-a-gadda-da-vida* sulla vetrata più esplosiva della storia del cinema. Basta?

Scosse

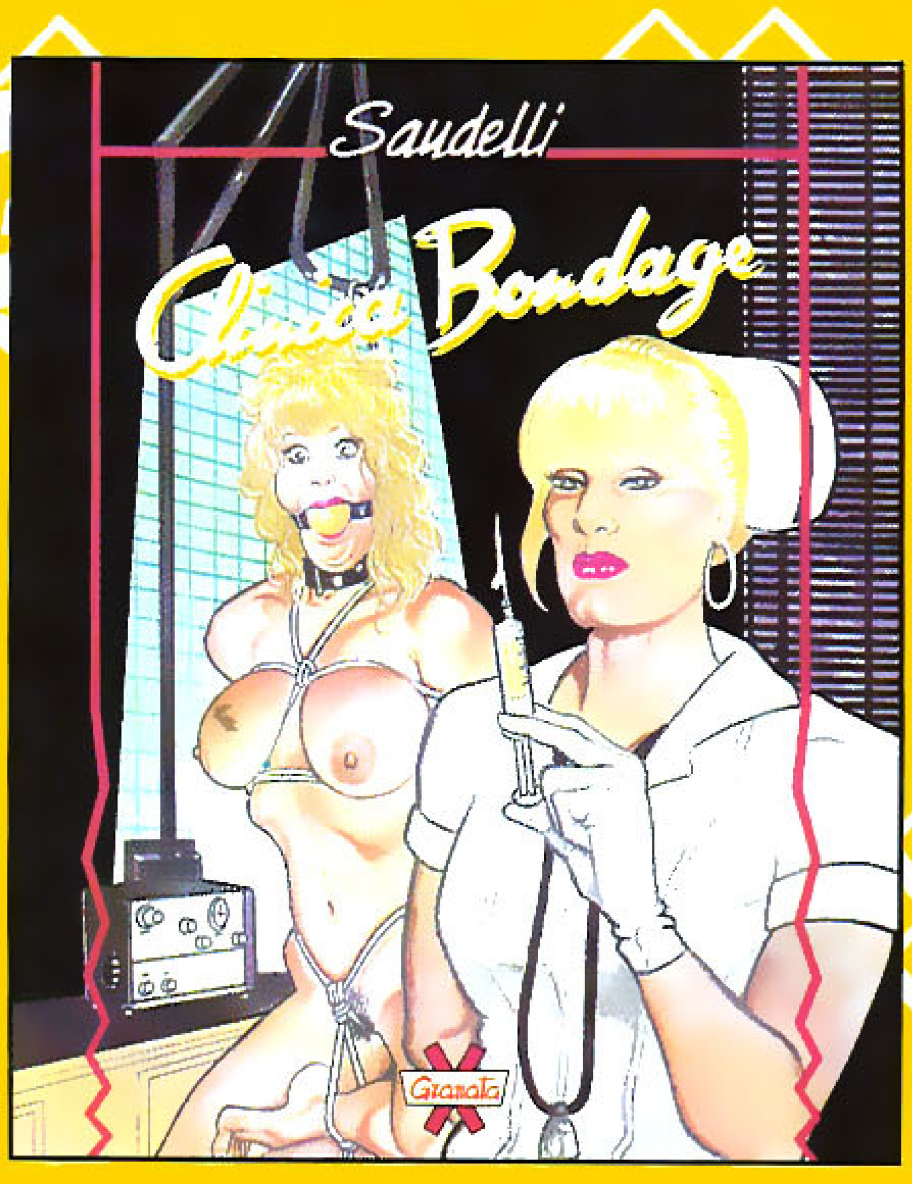
Magnus



"Una partita impegnativa" e "Il volo del Lac Leman": due racconti ormai introvabili in una nuova edizione di grande pregio.

Formato cm. 20x24,5
Cartonato
48 pagine
Lire 15.000

Saudelli



L'autore de La Bionda apre i suoi cassetti e ne estrae decine di immagini a colori, conturbanti eppure gradevolmente ironiche.

Formato cm. 20x24,5
Cartonato
36 pagine
Lire 15.000

Granata

MYSTBOOKS. FORTI EMOZIONI.

Ed Mc Bain
VESPRI
L'ultimo romanzo della serie dell'87° distretto: fanatismo religioso e tensioni razziali in una storia spaventosa e bellissima.

Peter James
PRESAGI
Da un astro emergente della scuola inglese dell'horror, un'avventura inquietante nel mondo dei sogni, trasformati in presagi.

S. King C. Barker P. Straub R. Campbell
IN PRINCIPIO ERA IL MALE
Un'antologia dell'horror che riunisce tutti i maestri del genere. Vicende agghiaccianti, ai confini della realtà ma più che credibili.

Mystbooks Mondadori. Mystery, horror, spy story.